Copyright © 1999-2002 Ville Ikkala

LISÄTYT KOODIT

Läpipeluuohje |

Koodeja muutettu

Päivitetty 21.9.2002

Axis
Benefactor
Big Biz Tycoon
Blackhawk
King of the Road
Matt Hayes Fishing
Medieval: Total War
Mobile Forces
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Operation Flashpoint - Red Hammer
Pilot
Psyborg
Recoil
Robots Power On
Skateboard Crazy
The Patrican 2
The Square Game
Thief II: The Metal Age
Tiger Woods PGA Tour 2002
TITANIC - Adventure Out of Time
Tsunami 2265
Unreal Tournament 2003 (DEMO)
Warlords: Battlecry 2
Warrior Kings

Päivitetty 2.8.2002

1838 - Railrods and Robber Barons
A2 Racer 2
Age of Wonders 2
Blood 2 (DEMO)
Cossacks: The Art of War
Dark Ages
Dark Angael
Delta Force: Task Force Dagger
Duke Nukem 3D: Atomic Edition

Duke Nukem: Manhatten Project
Freedom Force

Imperium Galactica II
Legacy of Kain: Blood Omen 2
Mall Tycoon
Morrowind
Nightstone
Operation Blockade
Rainbow Six: Urban Operations
Resident Evil
Shadow Company: Left for Dead
Soldier of Fortune 2: Double Helix
Star Wars: Starfighter
Sum of All Fears
Trains & Trucks Tycoon
Warcraft 3: Reign of Chaos

Päivitetty 31.05.2002

Age Of Empires 2: The Conquerors Expansion
Aliens vs. Predator
Carnivores: Cityscapes

Die Hard: Nakatomi Plaza
Dragon Throne: Battle of Red Cliffs
Duke Nukem: Manhatten Project
Dungeon Siege
FIFA 2002
Grand Theft Auto 3
Happyland Adventures - Xmas Edition
Icewind Dale
Indiana Jones and The Fate of Atlantis
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Kiihdytys 1.53
Kiihdytys 1.545
Mobile Forces
Muscle Car 2: American Spirit
Need For Speed 2
Outcast
Project Eden
Roller Coaster Tycoon: Corkscrew Follies
Scars
Soldier of Fortune 2 (BETA)
Soulbringer
Star Trek: Bridge Commander
Star Trek Voyager: Away Team
Teen Agent
Tony Hawk's Pro Skater 3

Copyright © Ville

Ikkala

TIETOA

OHJELMASTA

PC Coodit ohjelma on freeware eli ilmainen versio. Ohjelma sisältää koodeja, vinkkejä ja läpipeluuohjeita niin vanhoihin kuin uusiinkin PC-peleihin. Vinkkien/koodien toimimisesta en osaa sanoa, mutta olen kuitenkin testannut itse aika monet koodit.

PC Coodit päivittyy kerran kuukaudessa!!

Koodeissa saattaa esiintyä pieniä kirjoitusvirheitä, koska on aika työlästä kirjoittaa koodeja yksin. Joskus voi mennä senat sakaisin ja sormet solmuun.

Jos huomaatte jotain ihmeellisiä sanoja, niin ilmoittakaa minulle. (yhteystiedot)

Ohjelmaa saa (pitää) kopioida/levittää eteenpäin koska se on freeware.

Muistathan kuitenkin että ohjelmaa **EI** saa muokata mitenkään ja kun kopioit eteenpäin.

Minä **EN** vastaa jos koodit aiheuttavat ongelmia peleihin!!

Copyright © Ville Ikkala

YHTEYSTIEDOT

Nimi:	Ville Ikkala
E-Mail:	wille@surfeu.fi
Hom3page:	http://members.surfeu.fi/wille/
PC Coodit:	http://pccoodit.cjb.net
Puh.:	050-3458223

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita pelin aikana:

AIRNORMANDY = Sotilaat hyppäävät uudestaan

ANGRYMANDINNERS = Sotilaat saavat ruokaa IKNOW = Näyttää saksalaiset yms.

TRAITORTRAITOR = Aktiivinen sotilas antautuu PRISONPOD = Irrottaa kaikki laskuvarjot WEASEL = Kaikki kartalla olevat sotilaat YOUGOSQUISHNOW = Tappaa kartalla olevat saksalaiset

Copyright © Ville Ikkala

1602 A.D.

Paina **CTRL+SHIFT+ALT+W**

pelin aikana.
Ikkuna ilmestuu ikkunan vasempaan alakulmaan.
Kirjoita **2061** ja paina **ENTER**. Sitten, paina
A ja sitten **ENTER** nin cheat moodi menee päälle.

SHIFT+M = Rahaa
SHIFT+Z = ???
SHIFT+K = Tykki
SHIFT+H = Puuta
SHIFT+T = Työkaluja
gold = Kultaa
fastgame = Kaikki rakennukset

Copyright © Ville

Ikkala

1838 - RAILDODS AND ROBBER BARONS

Kirjoit **KNEELBEFOREME** pelin aikana.
Jos kirjoitit oikein, kuulet äänen.
Nyt paina **F11** ja kirjoita jokin seuraavista
koodeistas. Sitten paina **F11** uudestaan:

-g = Paljon kultaa
-0103 = ???
-0110 = ???
-c = ???
-Ctrl-F6 = ???

Copyright © Ville Ikkala

2067 B.C.

Tasojen koodit:

2. JOURNEYMAN
3. SILHOUETTE
4. REMUNERATE

Copyright © Ville Ikkala

3001-SPACE SURVIVAL

Jos haluat kuolemattomuuden,
käynnistä peli tällä komennolla:
3001 GOD

Ja jos haluat nähdä ohjelmoija,
käynnistä tällä:
3001 PROG

Copyright © Ville Ikkala

3D Hunting: Grizzly

Reveal bears

While playing a game, type "**ghbear**". Then an arrow pointing to bear locations will appear

Expert mode

While playing a game, press **[F1] + [F2] + [F3] + [F4]** for faster bears

---

Copyright © Ville Ikkala

 Tasojen koodit:

<u>FUN</u>

2 = BLIMBING 3 = FANAGALO 4 = DRICKSIE 5 = KURTOSIS 6 = GREGATIM 7 = WALLAROO 8 = AVENTAIL 9 = GAZOGENE 10 = JINGBANG 11 = DIALLAGE 12 = BUNODONT 13 = NAINSOOK 14 = YAKIMONA 15 = FUMITORY 16 = CINGULUM 17 = BESLAVER 18 = ANABLEPS 19 = QUINCUNX 20 = TARLATAN 40 = DUNCEDOM

<u>TRICKY</u>

21 = KAMACITE 22 = GUMMOSIS 23 = PRODNOSE 24 = NGULTRUM 25 = COTTABUS 26 = BEDAGGLE 27 = EPICALYX 28 = HOMALOID 29 = LALLYGAG 30 = BILABIAL 31 = CAGAFOGO 32 = METAVURT 33 = SLOWBURN 34 = PELLUCID 35 = MAKIMONO 36 = KHUSKHUS 37 = DISPLODE 38 = RACAHOUT 39 = ORGULOUS

<u>TAXING</u>

41 = CABOCEER 42 = GEROPIGA 43 = BONTEBOK 44 = EMPYREAL 45 = LANGLAUF 46 = NANNYGAI 47 = SARATOGA 48 = QUINTAIN 49 = MUSQUASH 50 = ZOMBORUK 51 =

SKILLING 52 = WOBEGONE 53 = BINDIEYE 54 = FRAXINUS 55 = LINDWORM 56 = CURLICUE 57 = HANEPOOR 58 = IDEMQUOD 59 = BLANDISH 60 = MALAGASY

<u>MAYHEM</u>

61 = CHORIAMB 62 = GARGANEY 63 = KAOLIANG 64 = MAROCAIN 65 = OBTEMPER 66 = TASTEVIN 67 = VELLOZIA 68 = BORACHIO 69 = JACKAROO 70 = COOLAMON 71 = BANAUSIC 72 = FABURDEN 73 = RECKLING 74 = MIRLITON 75 = OPAPANAX 76 = BIMBASHI 77 = CAATINGA 78 = PENSTOCK 79 = SPRINGAL 80 = BABIRUSA

Copyright © Ville Ikkala

3D ULTRA PINBALL - NASCAR

Valitse pöytä ja aloita peli. Sitten paina **ESC** ja kirjoita **kermit**.
Sitten, pelin aikana, paina **ESC** ja kirjoita jokin alle olevista koodeista:

aloadofballs = Saat 98 palloa
extraball = Saat 1 extra pallon
joshuajein = Ei tilttaa
kickback = Pallo pomppaa takaisin peliin...
pickupball = Saat ottaa pallon ja liikutta sitä hiirellä

Copyright © Ville

Ikkala

3D ULTRA RC RACERS

Kirjoita seuraavat koodit pelin aikana. (Paitsi

MONEY koodia,
joka pitää kirjoittaa Upgrade menussa)

money = $200 - ALHAALLA NEUVOJA
bouncy = Erittäin kimmoisa kulkuneuvo ja radan rajat
slippery = Kuin ajaisit jäällä
turbo = Tuplaa autosi nopeuden
war = Loppumattomat raketit kaikille
ghost = ???
hitme = Agressiiviset tietokone ajajat
moon = Pienempi painovoima
heavy = Suurempi painovoima

MONEY koodin neuvoja
Toisin kuin muissa koodeissa, sinun nimesi täytyy olla **i cheat** ja
MONEY täytyy kirjoittaa Upgrade menussa

Copyright © Ville

Ikkala

3DMARK '99

Tic-Tac-Toe mini-peli

Käynnistä **Result Browser**. Sitten, klikkaa **Help** ja valitse **About Result Browser** vaihtoehto. Tuplaklikkaa **tyhjää tilaa** iconin alla niin mini-peli alkaa.

Copyright © Ville Ikkala

THREE DIRTY DWARVES

---

1) Mene **WINDOWS** hakemistoon
2) Editoi **DWARVES.INI** tiedostoa
3) Kirjoita **Password=AAAAAAAA**
4) Tallenna.
5) Käynnistä peli ja sinulla on pelattavana kaikki kentät.

Copyright © Ville Ikkala

4 GET IT

Tasojen koodit:

PASSWORD
FREDFISH
PLUNGERS
SPAMKEET
ABCDEFGH
PRISONER
BIGFISHY
MOPHAPPY
BABYHEAD
FISHHEAD
EATDEATH
JANITORS
FISHNOSE
MOREFISH
EATFISHY
THROMULI
FISHTOES
FISHFISH
SLOWFISH
PARAKEET
FOOTFISH
TINYFISH
FISHFAST
FUZZYDOG
FISHBONG

Copyright © Ville Ikkala

Luo ensin itsellesi nyrkkeilijä ja laita sille jokin nimi.

Sitten poistu DOSiin ja lataa tiedosto BCDATA1.DAT heksaeditoriin. Etsi sieltä nyrkkeilijälle antamasi nimi ja sitten laske neljä riviä siitä alaspäin (<i>mukaan lukien rivi, jossa on nimesi</i>). Neljännen rivin alussa pitäisi olla arvo F4. Naputtele riville seuraavat arvot: F4 01

01 01 01 50 00 40 6C 50 00 40 00 40 00 41, älä ihmettele vaikka alussa kaikki näyttäisikin samalta

kuin ennen, mutta menehän kehään ja The Champin

pitäisi olla kevyttä kamaa (Huom! <i>Toimii vain exhibitionissa, ei main eventissä</i>). Toisen rivin viimeinen (<i>mukaan lukien rivi, jossa on nimesi)</i> heksa on tämän hetkinen sijoituksesi, vaihda sen tilalle 01 ja yllätys, yllätys sinut onkin rankattu ykköseksi. Jos haluat Hall of Famen ykköseksi, niin muuta kymmenes rivi (<i>laske jälleen rivi jolla on nimesi</i>) seuraavanlaiseksi: 00 00 FF FF FF

39 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00. Nyt sinun pitää vielä otella yksi matsi Main Eaventissa jotakin vastaan

pästäksesi Hall of Famen ykköseksi.

Tämä temppu on myös kiva vaikkapa The Champia vastaan.

Lataa CHALLENG.DAT heksaeditoriin. Näet, että siellä on jokaisen vastustajan nimi, poista nimen jälkeen kaikki

tavalliset kirjaimet (<i>isot ja pienet</i>) ja numerot ennen seuraavaa nimeä. Vastustajat eivät näytä yhtään huonommilta kuin ennen, mutta kokeilehan mennä ottelemaan.

Copyright © Ville Ikkala

4X4 EVOLUTION

Pelin aikana, paina **ENTER+SHIFT+ALT+E** pohjaan,
sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

4x4 = Isot renkaat
5x5 = ???
99x99 = Ei pelin loppumista

Copyright © Ville Ikkala

4X4 EVOLUTION 2

Saat $23,000,000:
Avaa tiedosto 4x4evo 2/system/metal.ini ja
lisää seuraava rivi:
"**cash=sbUHuQg6pEjgFpoR*Ftoi*r83p7**"

Saat rahaa:
Aloita kilpalu, sitten kirjoita **goldfinger**. Kuuluu ääni.
Sitten kijoita **givememoneyordie** niin saat miljoona dollaria.

Copyright © Ville Ikkala

5th ELEMENT

Kirjota nämä koodit ja valitse sitten uusi peli:

RALPH = tason valinta
THIERRY = vihollisten askeleet
JEROME = suojakilpi
OLIVIER = kaikki aseet
FANETTE = kaikki esineet
BENOIT = kaikki videopätkät
JOEL = kaikki huijaukset
DAVID = kokeile

Copyright © Ville Ikkala

Paina jotakin seuraavista pelin aikana:

0 = Energia maksimiin 5 = Vaihtaa vaikeusastetta + = Seuraava kenttä

M = Vapaa liikkuminen päälle/pois F4 = Energia minimiin F6 = Lisää cool-prosenttia F10 = Aika 10:een sekuntiin

Pysäytä peli ennen kuin käytät tätä:

END+(A-K) = Pääset haluamaasi kenttään (A-K tarkoittaa kenttää)

Copyright © Ville Ikkala

7th QUEST

Kaikki ovet aukeaa kun kirjoitat pävalikossa
ZAPHOD BEEBLEBROX
Muista välilyönti sanojen välissä.

Copyright © Ville Ikkala

911 FIRE & RESCUE

---

cheat notime = Poistaa kellon
cheat godmode = Kuolemattomuus
cheat unlockmissions = Avaa kaikki tehtävät

Copyright © Ville Ikkala

A-TRAIN

Pidä **CTRL** ja **SHIFT** pohjassa

ja kirjoita
CHEATER-**CHEATERWIMP**, niin rahahuolesi ovat
ohi ([-]-merkki kirjoitetaan suomalaiselta näppäimistöltä
painamalla +-merkkiä). Pidä **CTRL** ja **ALT** pohjassa ja
kirjoita **BELLYBUTTON**, nyt lopetuskuva on hieman erilainen.

Jos tahdot pelaamaan suurkaupungissa, niin tee näin:
Käynnistä peli, avaa **SYSTEM**-valikko ja valitse sieltä **SAVE**.
Kun olet tallentanut pelin poistu **DOS**iin. Käynnistä peli uudestaan
ja lataa hetki sitten tallentamasi peli. Nyt sinun pitäisi päästä
pelaamaan kaupungissa, jonka olet nähnyt demossa.

Copyright © Ville

Ikkala

A2 RACER 2

Pelissä paina:
CTRL+SPACE+I = Näkymättömyys

Valikossa paina:
CTRL+SPACE+M = Korjaamolla sinulla on 700000

<u>Cop-moodi:</u>
Käytä nimeä: **Copland**
Sitten valitse auto ja pelaa peliä

Copyright © Ville Ikkala

AARGH

Hyppy kenttään 6
Kun seisot ensimmäisellä kentällä harmaan patsaan takana,
paina maata siten, kuin olisit poimimassa ruikaa.

Copyright © Ville Ikkala

ABE'S ODDYSEE

Käytä seuraavia koodeja alkuvalikossa (Main Menu):

Valitse kenttä
Paina pohjaan **SHIFT** ja paina
ALAS,OIKEA,VASEN,OIKEA,VASEN,OIKEA,VASEN,YLÖS

Katso kaikki videot
Paina pohjaan **SHIFT** ja paina
YLÖS,VASEN,OIKEA,VASEN,OIKEA,VASEN,OIKEA,ALAS

Copyright © Ville Ikkala

ABSOLUTE TERROR

Avaa **at.ini** tiedosto joka löytyy pelin hakemistosta.
Etsi sitten seuraavat rivit:

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X

Muutab yhdellä numerolla ylöspäin.
(esim. jos siinä lukee **Level=1**, muuta se **Level=2**)
Et pysty oikaisemaan 10 kenttää eteenpäin.

Copyright © Ville Ikkala

ABSOLUTE ZERO

Aseta päiväykseksi päivä ennen marraskuuta 1995. Aloita uusi peli ja kirjoita **MAGAZINE REVIEW** isoilla tai pienillä kirjaimilla.

Copyright © Ville Ikkala

ABUSE

Käynnistä peli komennolla **abuse -edit** (kaikki pienellä). Kun hiiren osoitin ilmestyy näyttöön paina **SHIFT-Z**. Sitten paina **TAB**ia aloittaaksesi pelin. Nyt sinulla on kaikki aseet, loppumattomat panokset ja olet kuolematon.

Käynnistämällä pelin käskyllä **abuse -f levels\levelXX.spe** voit valita haluamasi kentän (***XX***=*kentän numero väliltä 00-21*).

Copyright © Ville Ikkala

ACCELERATOR

Pelin aikana paina **CTRL** pohjaan ja kirjoita seuraavat koodit:

muchmoney = Rahaa lisää $130,000
allweapons = Kaikki aseet
helpme = korjaus
agressor = Loppumattomat aseet
booster = Lisä kaasu

Copyright © Ville Ikkala

ACHTUNG SPITFIRE!

Aloita peli lisäkomennolla **-COOL** niin saat loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

ACTUA SOCCER

Käynnistä peli komennolla **SOCCER -01142475549**, niin saat käyttöösi paremman joukkueen. Jos tämä ei toimi, niin kokeile myös käynnistää peli komennolla **SOCCER 01142475549**.

Copyright © Ville Ikkala

ACTUA SOCCER 2

Kirjoita perusvalikossa:

bigdaddy: pelaajista tulee jättiläisiä
bilbobaggins: pelaajista tulee kääpiöitä
brianclought: pelaajat näyttävät Brian Cloughtilta
itscominghome: voit valita joukkueen Italian A-sarjasta

Copyright © Ville Ikkala

ACTUA TENNIS

UNSUNGHEROES: muuttaa lopputekstejä kun poistut pelistä
BIGBALLS: isommat pallot
MORESPEED: tuplasti enemmän super shotteja
SELFIMPORTANT: isopää-moodi

Copyright © Ville Ikkala

AFTER THE WAR

Alt+L+B = Haavoittumattomuus kentässä 1
Alt+L+M = Haavoittumattomuus kentässä 2
101069 = Siirtymiskoodi kenttään 2

Copyright © Ville Ikkala

AFTERBURNER

Pelin aikana kirjoita **TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS**.
Nyt toimivat seuraavat huijausnäppäimet:

< = Palaa yksi kenttä taaksepäin
> = Mene yksi kenttä eteenpäin
G = Lisää raketteja
T = Vähemmän raketteja
N = Lisäelämä

Copyright © Ville Ikkala

AFTERLIFE

Saadaksesi 10 miljoona, kirjoita
pelin aikana **$@!** (Toimii vain 3 kertaa)

Copyright © Ville Ikkala

AGE OF EMPIRES

Paina pelissä **ENTER** ja kirjoita seuraavat koodit:

reveal map = Näyttää koko kartan
pepperoni pizza = 1000 yksikköä ruokaa
coinage = 1000 yksikköä kultaa
woodstock = 1000 yksikköä puuta
quarry = 1000 yksikköä kiveä
no fog = Poistaa Fog of Warin

Copyright © Ville Ikkala

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Paina pelissä **ENTER** ja kirjoita

seuraavat
koodit:

POLO: Poistaa

varjon
ROCK ON: 1000 kiviä
LUMBERJACK: 1000 puuta
ROBIN HOOD: 1000 kultaa
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 ruokaa
WIMPYWIMPYWIMPY = Tuhoaa itsensä
I LOVE THE MONKEY HEAD = Antaa VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON = Antaa 'cobra' auton
TORPEDOx = Tappaa vihollisen **x** (**x** vihollisen numero)
BLACK DEATH = Tappaa kaikki viholliset
I R WINNER = Tehtävä läpi

Copyright © Ville

Ikkala

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Paina pelin aikana **ENTER**, kirjoita koodi ja paina uudelleen **ENTER**

CHEESE STEAK JIMMY'S = 1000 ruokaa
ROBIN HOOD = 1000 kultaa
LUMBERJACK = 1000 puuta
ROCK ON = 1000 kiveä
POLO = sumu katoaa
I R WINNER = voitat pelin

Copyright © Ville

Ikkala

AGE OF RIFLES

Aloita peli jollain näistä komento-rivi parametrillä:

DEBUG = Debug -moodi
QUIET = Ei ääntä
REACTIONS- = Hitaammat reaktiot
REACTIONS+ = Nopeammat reaktiot
REPORTS- = ???

Copyright © Ville Ikkala

AGE OF SAIL 2

Kirjoita pelin aikana:

qsww = Tehtävän suoritus

Copyright © Ville Ikkala

AGE OF WONDERS

Aloita peli komentoriviparametrillä **beatrix**
(esim. d:\Age of Wonders\aow.exe beatrix).
Pelin aikana paina pohjaan **CTRL+SHIFT+C**,
jolloin pitäisi kuulua ääni. Tämän jälkeen voit
antaa seuraavat koodit.

gold = 1000 kultapalaa
mana = 1000 manakristallia
fog = Sumu päälle/pois
spells = Kaikki taiat
win = Tehtävä läpi
lose = Häviät tehtävän
freemove = Liiku vapaasti
towns = Kaikki puolueettomat kaupungit omistukseesi

Copyright © Ville

Ikkala

AGE OF WONDERS 2

Pelin aikana, paina **CTRL+SHIFT+C** ja kuule äänen.
Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista:

gold = 1000 kultaa
mana = 1000 manaa
spells = Ilmaiset taiat
win = Voitto
lose = Häviö
explore = Näyttää koko kartan
fog = Sumua
instantprod = ???
instantres = ???
upgradehero = Päiviä sankari
freemove = Vapaa liikkuminen
towns = Näyttää kaikki kaupungit kartalta
research = Kaikki taiat kehitetty
ai = ???
cityspy = Vakoile viholliten kaupunkia
emergehero = ???

Copyright © Ville

Ikkala

atmissall = Tason valinta donaldtrump = Antaa rahaa expander = Suurempi lentokenttä mentat = Kaikki avustajat nodebts = Ei korkoja

showall = kaikki lennot näkyvissä winning = Seuraava peli

missioncrowd = Enemmän asiakkaita runningman = Ihmiset kävelevät nopeammin thinkpad = kannettava tietokone famous = Parempi maine

---

Copyright © Ville Ikkala

ALADDIN

Aloita peli valitsemalla alkuvalikosta **Start Game** (*demossa **Start Demo***). Sitten paina seuraavassa ruudussa (siis siinä missä esitellään pelin kaikki tavarat ym.) **Shift** pohjassa. Seuraavaksi odota pari ruutua (sivulla puhutaan muun muassa Jafarista ja taikalampusta) ja paina **Backspace**a niin kauan että pääset peliin. Nyt voit käyttää seuraavia nappeja huijaamiseen (*vain kuolemattomuus toimii demo-versiossa*):

1 + jokin kirjain väliltä a-m = Vie sinut haluamaasi kenttään.
A = 5 omenaa
G = 5 jalokiveä
H = Kuolemattomuus päälle/pois
M = Voit lennellä ympäriinsä
U = Peliin ilmestyy jotain bonuskamoja

Copyright © Ville

Ikkala

ALDO

Kun käynnistät pelin komennolla **Aldo 1**,
niin palloja vierii vain yksi kerrallaan.

Copyright © Ville Ikkala

ALIEN BREED

Kenttien koodit:

2 = **AAJIHGDDC**
3 = **CGGHDGGDG**
4 = **HDICICCII**
5 = **IDHEHDGCC**
6 = **IJIIDIHEC**
7 = **CFDFEFEFJ**
8 = **JIIJIIIIC**
9 = **AAAABAAAA**
10 = **CCGDGBBBB**
11 = **HHIAAJJIG**
12 = **GGDDJJHFD**
13 = **JIECBFGFF**
14 = **HGGEDDCCB**
15 = **HHHGFGDCC**
16-20 = **IHDCHGHFF**

Copyright © Ville

Ikkala

ALIEN BREED 2

Kenttien koodit:

Kenttä 2 = **353828**
Kenttä 3 = **108383**
Kenttä 4 = **370101**
Kenttä 5 = **982822**
Kenttä 6 = **847464**
Kenttä 7 = **737373**
Kenttä 8 = **928112**
Kenttä 9 = **287364**
Kenttä 10 = **193831**
Kenttä 11 = **090921**
Kenttä 12 = **309383**
Kenttä 13 = **101221**
Kenttä 14 = **103992**
Kenttä 15 = **998112**
Kenttä 16 = **125332**
Kenttä 17 = **091233**

Muita koodeja:

098654 = 10 elämää
736353 = Rahaa 50000
243433 = Lisää lippaita
378829 = 50 avainta
000000 = Voit hyppiä tasoja painamalla **N**-kirjainta

Copyright © Ville

Ikkala

ALIEN BREED - TOWER ASSAULT

Kenttä koodit:

EEHBNDAASDCAAADK = Civilian Level 3
FKBDMDEAFDCAAAEB = Engineering Sector 1
FKASMCEABDCAAADI = Engineering Sector 1
FKANLCEABDCAAADP = Engineering Sector 1
LAAPJDAISDCAAACM = Main Tower Level 2
LACJPDADSDCAAACS = Main Tower Level 2
HCAPJDADSDCAAADD = Main Tower Level 4
HCBPSLADSDCAAACB = Main Tower Level 4
EPAEMDEBBDCAAAEA = Military Level 3
IPCBSDADSDCAAACI = Military Level 3
JGCJNDEAPDCAAACS = Science Sector 2
JGAFICEABDCAAAEJ = Science Sector 2
FCDBMDEASDCAAADM = Security Zone 3
FCCELDAAHDCAAAEK = Security Zone 3
EJDCPDAASDCAAADG = Stores Sector 3

Copyright © Ville

Ikkala

ALIEN NATIONS

Kirjoita seuraavat koodit pelin aikana:

magiceye = Näyttää kartan
lolly = Täydet tikkarit
juice = Täysi satsi sienimehua
choco = Täysi satsi kakkua
wartime = Kaikki aseet
iamhungry Täysi ruokavaranto
ironman = Rautaa
stonemason = Kiveä
lumberjack = Puuta
cashcow = 5000 yksikköä rahaa
winner = Häviää tehtävän

Copyright © Ville

Ikkala

ALIEN RAMPAGE

Kirjoita **RAM**, niin saat käyttöön seuraavat huijaukset:

1 = Kuolemattomuus
2 = Superpanokset
3 = Kaikki aseet
4 = Kaikki avaimet
5 = Warppi

Copyright © Ville Ikkala

ALiEN TRiLOGY

Kirjoita pelin aikana:

comeanhaveago: Kaikki aseet.
ifyouthinkyouarehardenough: Loppumattomat ammukset ja kaikki aseet.
nadiapopovXX: Kenttävarppaus XX (**X=1-34**).

Copyright © Ville Ikkala

ALIEN VS. PREDATOR

Mene konsoliin ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

GIVEALLWEAPONS = saat kaikki aseet
GOD = kuolemattomuus
LIGHT = lisää valoa
SHOWFPS = näyttää ruudunpäivitys nopeuden

Copyright © Ville Ikkala

Käynnistä peli komentoriviparametrilla -debug.

Pelin aikana paina ' ja kirjoita UPPERCASE saadaksesi seuraavat koodit toimimaan:

GOD = Kuolemattomuus

GIMME_CHARGE = Lisää Predatorin energiaa GIVEALLWEAPONS = Kaikki aseet LIGHT = Luo valoa pelaajan lähelle MOTIONTRACKERSPEED = Liikkeentunnistimen nopeus

<i>Kun käytät koodeja, et pysty enää tallentamaan peliäsi.</i>

Copyright © Ville Ikkala

Pelin aikana, paina ENTER ja kirjoita <cheat> x.

X:n tilalle laita jokin alla olevista koodeista:

mpcanthurtme = Kuolemattomuus on/off mpschuckit = Aseet ja ammukset mpsmithy = Täydet suojat mpkohler = Täydet ammukset mpstockpile = Täydet ammukset mpsixthsense = Seinienläpi kävely on/off mpicu = 3rd Person Moodi On/Off mpdoctordoctor = ???

mpbunker = ???

mpreloadbutes = ???

mpmorph = ???

mptriggers = ???

mpmph = ???

mpmillertime = ???

mpxfiles = ???

mpconfig = ???

mpdeathtoall = ???

Copyright © Ville Ikkala

ALONE iN THE DARK

Tallenna pelisi ensimmäiseen kohtaan ja poistu DOSiin. Kirjoita

DEBUG
sekä seuraavat rivit Debugin kehotteeseen:

NSAVE0.ITD

L

E 4E9A FF

E 4EAA FF

E 4E90 FF

W

Q

Lataa sama tallennus ja sinulla on 255 energiaa, 255 haulikon panosta ja

255 öljyä lampussa.

Copyright © Ville

Ikkala

ALONE IN THE DARK 3

Tallenna peli kohtaa yksi ja poistu DOSiin.

Mene pelin
alihakemistoon SAVE00 ja kirjoita seuraavat rivit:

DEBUG
NSAVE0.ITD
EAE64 00 40
EB0CE 00 40
EB0C6 00 40
EB1C0 00 40
EB16A 00 40
EAE7A 00 40
EB1EA 00 40
W
Q

Aloita peli ja lataa tallentamasi tilanne.

Copyright © Ville

Ikkala

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Käynnistä peli komennolla **ALONE4.EXE wizardmaster**
(**Esim**: C:\ALONE\ALONE4.EXE wizardmaster)

Pelissä mene **Inventory** ikkunaan ja Cheat Menu pitäisi ilmestyä.

Loppumattomat tallennukset bugi:
Pelatessasi Carnbyna, kun lähdet kartanon aulasta, alkaa välianimaatio ja tapaat Edenshawn. Välianimaation lopussa hän antaa sinulle tallennusamuletin. Jos tallennat pelin välittömästi välianimaation loputtua ja lataat sitten pelin uudelleen, välianimaatio alkaa alusta. Tätä toistamalla saat aina 4 tallennuskertaa lisää.

Copyright © Ville

Ikkala

ALPHA CENTAURI

Näytä

tutkimattomat alueet:

Valitse yksikkö, jota haluat liikuttaa ja pidä hiiren vasen painike pohjassa. Liikuta yksikkö kartan reunan ylitse.

Karttaeditori:

Paina pelin aikana **Ctrl + K**, niin pääset karttaeditoriin. Seuraavat koodit toimivat editorissa:

Shift + F5 = Vaihda vuosi
Shift + F1 = Luo yksikkö
Shift + F2 = Tutkintateknologia
Shift + F4 = Vaihda Energy Credits -arvoa
Shift + F9 = Vaihda Faction Diplomacy - arvoa
Shift + F6 = Tuhoa vihollinen
Shift + F3 = Vaihda puolia
Shift + F8 = Näytä FMV-pätkät
Shift + F7 = Näytä uusinta
Y = Koko kartta

Copyright © Ville

Ikkala

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE

---

gimmemorefirepower = Lisää tulivoimaa
goldinmypockets = 1000 Kultaa
iwantfastfood = 1000 Ruokaa
woodisverygood = 1000 Puuta
icantgeteverything = 5000 Ruokaa, puuta, kultaa, 100 aseita, hevosia
horsesarecrazy = 10 hevosta
icanwineverythingnow = Kentän oikominen
iwantareallybadguy = Billy the Kid
iwantareallystrongher = ???
iwantanamericanhero = Davey Crocket

Copyright © Ville

Ikkala

AMERICAN DEER HUNTER 2000

Lisää pelitiedostoon

config.src rivi **consoleenabled=1** ja
tallenna tiedot. Painamalla **~**-näppäintä pelin aikana aktivoituu konsoli
ikkuna johon voit kirjoittaa jonkin seuraavista koodeista:

level [1-15] = Kentän valinta
showanimals = Näyttää eläimet
showanimalsonmap = Näyttä eläinten sijainti kartalla
showbedding = Näyttää lepopaikan
showbeddingsonmap = Näyttää lepopaikan kartalla
runfast = Liikkuu nopeasti

Copyright © Ville

Ikkala

Mene Game Options -valikon Settings -kohtaan. Ja laita

sieltä konsoli päälle. Nyt pelin aikana konsoli tuodaan

esiin painamalla §-näppäintä:

god = Jumalmoodi

noclip = Törmäystunnistus pois

wuss = Kaikki aseet

give all = Kaikki aseet ja ammukset

healt [1-100] = Kunto [1-100]

cg_cameradist -45 = näkymä silmistä

cg_cameradist 128 = Normaalinäkymä

notarget = Näkymätön

map [nimi] = Hyppää kenttään [nimi] (lista alhaalla)

give [nimi] = Saat tavaran [nimi] (lista alhaalla)

<u>Kenttien nimet

</u>centipede1

centipede2

facade

fortress1

fortress2

funhouse

garden1

garden2

garden3

garden4

grounds1

grounds2

gvillage

hedge1

hedge2

hedge3

jlair1

jlair2

keep

pandemonium

potears1

potears2

potears3

glair

rchess

skool1

skool2

tower1

tower2

tower3

utemple

wchess1

wchess2

wforest

<u>Tavaroiden nimet

</u>w_knife.tik

w_cards.tik

w_mallet.tik

w_jackbomb.tik

w_eyestaff.tik

w_icewand.tik

w_jacks.tik

w_blunderbuss.tik

w_demondice.tik

w_ragebox.tik

w_watch.tik<u>

</u>

Copyright © Ville Ikkala

AMOK

CBYXYC = Tehtävä 2, Taso 1
XABXAB = Tehtävä 3, Taso 1
AZCBXC = Tehtävä 3, Taso 2
YYBBCY = Tehtävä 4, Taso 1
BAXCXX =Tehtävä 4, Taso 2

Copyright © Ville Ikkala

ANACHRONOX

Avaa tekstieditoriin tiedosto **anoxdata\configs\default.cfg**. Muuta rivin **set debug 0** nolla ykköseksi, tallenna muutokset ja käynnistä peli. Pelin aikana paina **§**-näppäintä konsolin näyttämiseksi ja syötä siihin komento **invoke 1:86**, niin esiin tulee huijausvalikko.

Copyright © Ville Ikkala

ANDRETTI RACING

Valitse aloita ura/kausi.
Valitse nimeksesi joku näistä.

CHAO BROS = Indy -autot
PEACEFUL OCEAN = Stock -autot

Hidasta vastustajia
Käytä **hex** editoria ja muuta arvoja tiedostosta
\data\tracks\trackname.cnf AI_CAR_SPEED kohdasta:
arvo **100** on todella hidas, **350-450** useimmilla radoilla.

Copyright © Ville Ikkala

ANDROID PINBALL

Jos haluat ohjata palloa, niin paina **ESC**iä ja sitten paina **J**. Nyt voit ohjata palloa nuolinäppäimillä.

Extra pallon saat kun painat **ESC**iä ja kirjota **ball**.

Copyright © Ville Ikkala

ANOTHER WORLD

Tasokoodit

1 = **LDKD**
2 = **HTDC**
3 = **CLLD**
4 = **LBKG**
5 = **XDDJ**
6 = **FXLC**
7 = **KRFK**
8 = **KLFB**
9 = **TTCT**
10 = **XRJT**
11 = **HBHK**
12 = **TFBB**
13 = **TXHF**
14 = **CKJL**
15 = **LFCK**

Copyright © Ville

Ikkala

ANTS!

Paina pelin aikana jotakin seuraavista näppäinyhdistelmistä:

CTRL+L =Murahaisten osuma pisteet näkyville
CTRL+H = Synnytä muurahainen mistä tahansa
CTRL+A = Valitse kaikki muurahaiset
CTRL+N = Valitse yksittäinen muurahainen
CTRL+P = Edellisen muurahaisen valinta
CTRL+S = Pysäytä valittu muurahainen
CTRL+O = Valinnat
CTRL+Q = Pelin lopetus

Copyright © Ville Ikkala

APACHE LONGBOW

Laita pilotin nimeksi **MONTY BARRYMORE** ja
saat kuolemattomuuden kamppanjapelissä.

Copyright © Ville Ikkala

APPRENTICE

Kenttien koodit

Kenttä 05 = **GUILD**

Kenttä 08 = **SPELLS**

Kenttä 12 = **DRUID**

Kenttä 14 = **FAERIE**

Copyright © Ville Ikkala

AQUANOID

<u>Pääsy viimeiseen kenttään:</u>
Syötä **GYPSUM** salasanaksi.

<u>Muita salasanoja</u>
Kenttä 10 = **CERTIFICATE**
Kenttä 20 = **GYPSUM**
Kenttä 30 = **LEVIATHAN**
Kenttä 40 = **PREDECESSOR**
Kenttä 50 = **SKELETON**
Kenttä 60 = **VULTURE**
Kenttä 70 = **FREQUENCY**
Kenttä 80 = **BUCCANEER**
Kenttä 90 = **TRADITION**
Kenttä 100 = **REFLEX**
Kenttä 110 = **AFFLUENCE**
Kenttä 120 = **HOSTAGE**
Kenttä 130 = **MEMORIAL**
Kenttä 140 = **ZODIAC**

Master-Koodi: **NZHF[Kenttä]**

Copyright © Ville

Ikkala

AQUANOX

Käynnistä peli komentoriviparametrilla **-redrum -stendek**.
Nyt pelin aikana paina jotain seuraavista näppäimistä:

F7 = Kuolemattomuus
F8 = Näkymättömyys
F10 = Tehtävä selvitetty AUTO
F11 = Tehtävä selvitetty MANUAL
F12 = Häviät tehtävän

Copyright © Ville Ikkala

ARCHiMEDEAN DYNASTY

Paina molemmat control-näppäimet pohjaan ja paina:

0: tehtävän läpäisy
1: kuolemattomuus
2: loppumattomat torpedot
3: loppumattomat ammukset

Copyright © Ville Ikkala

ARDY LIGHTFOOT

Kenttä koodit

01 = **KTXPX**

02 = **XPTXK**

03 = **XXPTK**

04 = **XTPKX**

05 = **TPXKX**

06 = **TXKXP**

07 = **XKXTP**

08 = **XPXKT**

09 = **XXKPT**

10 = **TXXPK**

11 = **PTKXX**

12 = **KTXXP**

13 = **KTPXX**

14 = **XPXTK**

15 = **PXXTK**

16 = **TKXXP**

Copyright © Ville

Ikkala

AREA 51

Mene pelin hakemistoon ja kirjoita seuraavat rivit:

DEBUG OPTIONS.SAV
E 124 FF
E 128 FF
E 12C FF
E 130 FF
W

Nyt sinulla pitäisi olla pelissä 255 elämää, 255 jatkoa
ja 255 energiaa.

Copyright © Ville Ikkala

ARMORED FIST

Aloita peli normaalisti. Paina pelin aikana **BACKSPACE**-näppäintä alas ja pidä se alhaalla ja kirjoita **KYLE** niin päävalikkoon ilmestyy kaksi uutta kohtaa. Nämä kohdat ovat vaurioiden korjaus ja aseiden uudelleen lataaminen ja polttoaineen tankkaus.

Copyright © Ville Ikkala

ARMORED FIST 2

Pelin aikana paina **nuoli** sekä **backspace**
alas ja kirjoita:

KYLE = Bensaa, ammukset, sekä vahingot korjautuvat

Copyright © Ville Ikkala

ARMY MEN

---

succumb: häviät scenaarion
triumph: voitat scenaarion
aeroballistics: täysi ilmatuki
invulnerable: johtajasta tulee kuolematon
plethora: täydet ammukset

Copyright © Ville Ikkala

ARMY MEN

2

Mene ensimmäiseksi viestiruutuun painamalla ****-näppäintä.
Kirjoita sitten **!WHEN ALL ELSE FAILS...** ja huijaustila
aktivoituu ja alla olevat koodit toimivat:

!PATTON'S SPEACH = Joukkueen moraali paremmaksi
!VENI VIDI VICI = Seuraava taso
!NINJA ARTS = Kessu liikkuu huomaamattomammin ja nopeammin
!PAPER DOLLS = Laskuvarjojääkäreitä
!WATCHTOWER IN THE SKY = Tiedustelu
!GERONIMO = 12 ilmaiskua
!BEAUTIFUL NIKITA = Loppumaton tarkkuuskivääri
!FOURTH OF JULY = M80
!RUBY SPRAY = Loppumaton suurennuslasi
!ALUMINIUM FOIL = Luotiliivi
!POOPER SCOOPER = Miinaharava
!GNOMISH INVETIONS = Räjähteitä
!ACME DISCS = Maamiinoja
!NO ROCKET LAUNCHER = Loppumaton raketinheitin
!VILLAGE PEOPLE = Loppumaton liekinheitin
!I HAVE A ROCK = Loppumattomat käsikranaatit
!ARMAGEDDON = Kaikki tuhoutuu massiivisessa ilmaiskussa
!DOCTOR DOCTOR = Täysi energia
!SPIDEY SENSEN TINGLING = Näyttää kaikki viholliset kartalla
!JUMPJETS = Teleporttaa Kessun vähän matkan päähän
!SANTINI = Kuolemattomuus

Copyright © Ville

Ikkala

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Paina pelin aikana Korjausnäppäintä ja kirjoita sitten **!throw me a frickin bone here** ja cheat-moodi on päällä. Paina uudelleen Korjausnäppäintä ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

!heavenly glory = 3 AirStrikeä
!one time... = 3 Pesäpalloa
!spiny norman = 3 HammerMiinaa
!this one goes to eleven = 3 Napalm Strikeä
!johnny ricco = 3 Paratroopers
!peep show = 3 Recons
!scotty = 3 SpaceMen Reinforcements
!i woke up this morning = 9 Blue Disguise
!incognito = 9 Grey Disguise
!no sunblock = 9 Tan Disguise
!haunt haunt haunt = 10 Explosives
!harsh language = 20 Fly Swatters
!henry = 30 Insecticide Spray
!sprinkles = 30 Miinaa
!rate me = Näytä Framerate
!let me down = Drop Sarge's health to almost 0
!halloween = Enemy troops are zombies
!disco is dead = Extinguishes Sarge's fire
!captain scarlet = Kuolemattomuus
!full monty = Kuolemattomuus ja tavarat
!hello neo = Heavy laser
!its dark = Hide all enemy troops on mini-map
!hey dante = Loppumaton Aerosol
!roody-pooh = Loppumattomat Air Attackit
!i like to keep this handy = Loppumaton Bazooka
!patty melt = Loputon Liekinheitin
!here's a lockpick... = Loputon Flame Napalm
!hey stifler = Loputon Glue

!you want some = Loppumattomat kranaatit
!penny = Loppumattomat M80s
!the sun = Loppumaton Magnifying Glass
!florence = Loppumaton MediKit
!italian job = Large explosion around Sarge
!the meek = Lose scenario
!time for bed = Lose scenario
!i got two words for ya... = MineSweeper
!mona lisa = Satunnainen tavara
!there is no spoon = Paljastaa viholliset kartalla
!whistle and flute = Sarge has a Flak-Jacket
!stay frosty = Sarge has a Force Field
!mib = Sarge has a Laser Rifle
!pump me up = Sarge has a Steriod Boost
!disco inferno = Sarge on fire (but not damaged)
!yippee!!! = Sniper Rifle
!no one expects = Summon horde of enemy troops
!door = Teleport Sarge to pointer location
!cut to the chase = Win scenario
!when all else fails... = ???
!game over = ???
!know your role... = ???
!mojo = ???
!oh behave = ???
!only human = ???
!sarge calibur = ???
!vic fontaine = ???

Copyright © Ville

Ikkala

ARMY MEN: AIR TACTICS

Paina pelin aikana **BACKSPACE** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

!ripoff blue = Täydet energiat
!ripoff red = Loppumaton energia
!ripoff white = Häviät tehtävän
!ripoff black = View All FMV Sequences
!sarge is dead = Täydet panokset

Copyright © Ville Ikkala

ARTIC MOVES

Kenttien koodit:

88368 = Tehtävä 1/tehtävä 2
28018 = Tehtävä 2
22778 = Loppu

Copyright © Ville Ikkala

ASHERON'S CALL

Kirjoita seuraavat koodit pelin aikana:

ATOYOT = Hahmo hyppää ja jähmettyy
YMCA = Kipinöivä YMCA-tanssi
TEAPOT = I'm a little teapot-laulu

Copyright © Ville Ikkala

ASSASSIN

Kokeile laittaa jokin näistä tulostaululle:

ALIENBREED
ASSASSIN
PROJECT X
PSIONIC SYSTEMS
SUPERFROG
THE ONE AND ONLY

Copyright © Ville Ikkala

ASSAULT RIGS

Tasokoodeja:

02. NEXTGEN = **212132**
03. THIS WAY = **322443**
04. JOY JOY = **323343**
05. NODDY = **233313**
06. WASTELANDS = **324412**
07. VERTIGO = **122243**
08. GEM TOWER = **321233**
09. BRIDGE = **323131**
10. OBLITERATE = **334212**
11. ARENA = **331342**
12. P B M = **423334**
13. RAMPS = **324132**

Copyright © Ville

Ikkala

ASTERIX & OBELIX

Lyhenteet:

(A)sterix, (O)belix, (K)oira, (T)ietäjä, (N)eito, (P)äällikkö

Act 2 London = **K, N, T, A**
Act 5 Swiss Frontier = **A, O, K, T**
Act 7 The Mountains = **K, P, N, T**
Act 9 Piraeus = **N, P, O, K**
Act 11 Olympia = **N, K, P, T**
Act 13 The Desert = **K, N, T, P**
Act 15 Desert Camp = **A, O, K, P**
Act 17 The Pirate Ship = **N, A, K, O**
Act 19 The Roman Camp =**N, P, K, O**

Copyright © Ville

Ikkala

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE - TRIAL BY FIRE

Pelin aikana paina **ALT + ~** ja syötä jokin seuraavista koodeista.
Sitten paina **ALT + ~** uudestaan.

all tools 1 = Kaikki työkalut
fly 1 = Lento moodi

Copyright © Ville Ikkala

ATOMINO

<u>Kenttien koodit</u>

10 = **SIGMA**

20 = **LIBELLE**

30 = **HEROLD**

40 = **HARALD**

50 = **URAL**

60 = **BOJE**

70 = **TRIUMPH**

80 = **GOETHE**

90 = **HUSTEN**

100 = **DIESES**

Copyright © Ville Ikkala

AXIS

Kenttä koodit:

1 = **HotWetSoap**

2 = **yFishTankW**

3 = **ankelRotar**

4 = **yEngineVib**

5 = **raphoneKin**

6 = **rSolomonsW**

7 = **inesTheArc**

8 = **hitectSket**

Copyright © Ville Ikkala

BABY JO

Kenttä koodit

2 = **YOUPI**
3 = **GLOUP**
4 = **MUMMY**

Copyright © Ville Ikkala

BACK TO THE FUTURE 2

Kirjoita **EINSTEIN** silloin kun sinua pyydetään painamaan
fire nappia aloittaaksesi pelin.
CHEATING teksti pitäsisi ilmestyä

Copyright © Ville Ikkala

BACKTRACK

Paina pelin aikana **ESC**. Paina sitten kaksi
kertaa peräkkäin **A**:ta. Nyt sinun pitäisi nähdä monitori.
Paina taas **A**, kirjoita koodi ja poistu painamalla **B**:tä.

GOD = jumala-moodi
AMMO = täydet ammukset
WEAPONS = kaikki aseet

Copyright © Ville Ikkala

 Saat Gatewardenin harjoitustaistelussa olevat NPC:t mukaan muuhun peliin, kun ensin painat pausea, sitten ota konsoli esiin painamalla CTRL+TAB.

Kirjoita CLUAConsole:CreateCreature ("obe"). Luo myös seuraavat hahmot samalla tavalla kirjoittamalla oben tilalle:

cander

mordai

arkani

deder

osprey

Ota pause pois päältä, jonka jälkeen Obe alkaa puhua sinulle.

Nyt saat viisi NPC:tä, eikä sinun tarvitse jättää heitä lähdettyäsi alueelta.

Copyright © Ville Ikkala

Ota ensiksi varmuuskopio tiedostosta Baldur.ini. Sitten avaa se esim. muistioon. Etsi otsikko [Program Options] ja lisää sen alle teksti Debug Mode=1. Aloita peli, pelin aikana paina CTRL+SPACE niin saat konsolin esiin. Nyt kirjoita seuraavat koodit.

CLUAConsole:AddGold(<i>määrä</i>) = kultaa CLUAConsole:ExploreArea() = näyttää kartan CLUAConsole:CreateCreature(<i>hirviö</i>) = luo hirviön (lista alhaalla)

Paina pelin aikana:

CTRL+SHIFT+8 = Max Stats CTRL+R = Heal a Character CTRL+J = Hyppää hiiren osoittamaan paikkaan CTRL+T = Energiaa CTRL+Y = Tappaa hahmon tai hirviön minkä päällä osoitin on CTRL +1 = Change Armor Class of Selected Character CTRL+6 ja 7 = Change the Model of Selected Character

<u>Hirviö lista

</u>id = monster

wyvern01 = Wyvern

ogre01 = Ogre

uddrow27 = Drow Warrior

behgau01 = Gauth Beholder beheld01 = Elder Orb Beholder dragred = Red Dragon

dragblac = Black Dragon

dragsil = Silver Dragon

lich01 = Lich

trogi01 = Giant Troll

vammat01 = Mature Vampire icmin01 = Minotaur

skelwa01 = Skeleton Warrior icbone01 = Bone Golem

ghogr01 = Greater Ghoul

troluo01 = Splitter Troll mumgre01 = Greater Mummy
golsto01 = Stone Golem

mistho01 = Mist Horror

hldemi = Demi Lich

orc05 = Orog Warrior

icsalcol = Blue Salamander gendji01 = Djinni

mindfl01 = Mind Flayer

Copyright © Ville Ikkala

Paina printscreen -nappia ja kirjoita joku näistä koodeista:

BUCKET = Recharge kickbacks GRAND CANYON = Ball blocker toggle COUCH POTATO = Video mode LAST LEGS = Set to final ball MORLOCK = Lisää aikaa

ELOI = Vähentää aikaa

PITCHFORK = Points added WHODUNNIT = Mystery lit EVIL TWIN = 2 palloa

TRIPLETS = 3 palloa

FREAKSHOW = Extra ball lit WARP CORE = Powerball käyttöön POPCORN = Super pops lit

---

Copyright © Ville Ikkala

BANANOID

Kentän oikominen

Pelin aikan, paina **oikeata hiiren nappia**

Copyright © Ville Ikkala

BANG! GUNSHIP ELITE

Kirjoita koodi pelin aikana:

dogmode = Huijausvalikossa kuolemattomuus-optio
stoneskin = Loppumattomat suojat
boooost = Loppumattomat boostit
stormfire = Loppumattomat ammukset kaikkiin aseisiin

Copyright © Ville Ikkala

Näin saat miten paljon kultaa ja tavaroita tahansa, olettaen että omistat kyseistä esinettä ainakin yhden kappaleen.

Toimi näin:

1. Jos sinulla ei ole ryhmää, tee sellainen ja tallenna se.

2. Tee kopio Picture Discistäsi.

3. Lataa peli ja hae ryhmäsi.

4. Tee seuraava jokaiselle ryhmän jäsenelle, joka tarvitsee jotain: a) siirrä halutut esineet tälle jäsenelle muilta jäseniltä, b) tallenna jäsen ja lataa hänet takaisin.

5. Kun olet valmis, vaihda Picture Disc tekemääsi kopioon ja poista kaikki jäsenet, joita olet näpelöinyt.

6. Vaihda vanha levy takaisin ja lataa poistetut jäsenet.

Kaikilla pitäisi nyt olla toivotut esineet.

Copyright © Ville Ikkala

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Kirjoita alkuruudussa **COWABUNGA** ja paina **ENTER**,
niin saat loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

BASS AVENGER

Parhaat yhdistelmät:

Hahmo:	Syötti:
Paksu kaveri oransseissa liiveissä	Pizza
Hullu	Marmorikuulat
Vanha eurooppalainen lady	Pontikka
Rikas jätkä jahdilla	Kutospatteri kaljaa
Hattupäinen, siniliivinen laiha kaveri veneessä	Lehti
Vanha äijä pikaveneessä	Rintsikat
Tuhti kaveri pikaveneessä	Raha
Bigfoot	Vessapaperi tai raha

Copyright © Ville Ikkala

BASS FISHING PRO

Kirjoita seuraavat koodit nimen paikalle.
Jos teksti häviää, niin koodi on oikein

pbxray = Näyttää kaikki kalat fishing-moodissa.
pbpowerpole = Siima ei katkea

Copyright © Ville Ikkala

BATMAN

Kirjoita alkuruudussaa **JAMMMM**, niin saat loppumattomat elämät ja voit hyppiä tasoja painamalla **F10**

Copyright © Ville Ikkala

BATMAN FOREVER

Kun alussa tulee ääni "**game activated**", kirjoita "**lullaby**",
niin saat kaikki aseet ja voit valita aloitusruudun.

Copyright © Ville Ikkala

Pelin aikana kirjoita alyenya saadaksesi huijaukset päälle.

Tämän jälkeen voit käyttää seuraaviä näppäinyhdistelmiä:

ALT+E = Vihollisen voimakkuus 1

ALT+Y = Nollaa suoritukset

ALT+U = Joka Academyn ensimmäinen tehtävä suoritettu ALT+I = Yksiköt näkyviin/pois ALT+J = Valeajat päälle/pois ALT+F = Kaikki napit ja hiiri päälle ALT+M = Voittaa tehtävän

---

Copyright © Ville Ikkala

 Tasokoodit:

1 = AMPORGE 2 = JOGRWAI 3 = GEGIDOS 4 = WABODAE 5 = BUFASWE 6 = GEHAUWA 7 = OLARIBU 8 = FITORGE 9 = DAFATWA 10 = WABIKDO 11 = GEEUSAT 12 = KAIMAWA 13 = SIETIBU 14 = GEDEROM 15 = ULUARGE 16 = ABUNDWA 17 = LANADGE 18 = WAFEFAL 19 = BUSALUG 20 = GEKEFZU 21 = YETUDWA 22 = WAGOPAY 23 = FLUGE 24 = SKATZWA

Copyright © Ville Ikkala

BATTLEZONE

Pelissä, pidä **Shift + Ctrl** pohjassa ja kirjota

BZTNT: Loppumattomat ammukset
BZFREE: loppumattomat pilotit
BZBODY: Loppumattomat suojat
BZRADAR: Koko kartta
BZVIEW: Satelliitti

Tasonvalinta
Valitaksesi tason, kirjoita **IAMADIRTYCHEATER**
Mission Start-ruudussa.

Copyright © Ville Ikkala

BATTLEZONE 2

Pelissä, pidä **Shift + Alt** pohjassa ja kirjoita

tebuffy = Kuolemattomuus
tedontdie = Koko kartta
tedeadite = Loppumattomat ammukset
terat = Loppumattomat suojat
tenerd = Satelliitti

Copyright © Ville Ikkala

BEER

Käynnistä peli käskyllä **BEER /007.?** Kyskymysmerkin paikalle laita jonkin seuraavista luvuista:

1 = loppumattomat elämät
2 = loppumaton raha
4 = kuolemattomuus.

Jos haluat käyttää näitä kaikkia parametrejä yhdessä laita numeroksi **7**.

Copyright © Ville Ikkala

BEETLE CRAZY CUP

Kaikki autot ja radat (IMUROI)

Copyright © Ville Ikkala

BENEFACTOR

Kenttä koodit:

02. = **1MQ2NQTHQT**
03. = **3MQL4PSHQT**
04. = **3PQPHWJ31P**
05. = **1NQ2HRPDGQ**
06. = **1NQ2NRTHQ5**
07. = **1PQDNST6QV**
08. = **QQJ2323DHD**
09. = **1511G2FFLJ**
10. = **1CQDPFR2QG**
11. = **14QHVVLCQQ**
12. = **QRB1FBF2JF**
13. = **3MQQ4V44MT**
14. = **3F13NFDLQ3**
15. = **6FB3PFCJQG**

Copyright © Ville Ikkala

BETRAYAL AT KRONDOR

Paina **ALT**,

oikea **SHIFT** ja **~** (tilde) pohjaan kolmeksi sekunniksi kartalla ja kirjoita seuraavat koodit, niin voit harppoa jaksoja.

6478 = jakso 1
9216 = jakso 2
7702 = jakso 3
2132 = jakso 4
5052 = jakso 5
0680 = jakso 6
0194 = jakso 7
4743 = jakso 8
9995 = jakso 9

Copyright © Ville

Ikkala

Paina Shift+Ctrl+Z ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

Some call me tim = Kaikki vastustajat kuolevat Supermarket for the rich = Paljon kamaa ja extratilaa Ask glass of water = Chapterin alkuun Gotta have magic = Taikaa

Man does my leg hurt = Täysparannus Why am i so dull = Lisää tietoa

---

Copyright © Ville Ikkala

BIG BIZ TYCOON

Paina **ENTER** ja kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

repair = Korjaa kaikki objektit
mission ok = Tehtävä selvitetty
mission cancel = Tehtävä hävitty
pr up = Korottaa PR:ää
pr down = Laskee PR:ää
money X = Lisää rahaa (**X** = määrä)

Copyright © Ville Ikkala

BIG RED RACING

Aloita haluamallasi autolla

Käynnistä peli käskyllä **RACING -CAR x -CAR y**.
x:n tilalle laita ykköspelaajan auton nimi ja **y**:n tilalle laita kakkospelaajan auton nimi. Kaikki pelin hakemistossa olevat VHC-päätteiset tiedostot ovat autoja. Sieltä voit käydä katsomassa itellesi auton nimen.

Copyright © Ville Ikkala

BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION

---

wwflock = Mene lähimmän lintuparven luokse
wwcovey = ???
wwcallin = Mene lähimmän eläimen luokse
wwnofear = Linnut eivät havaitse sinua
wwgobler = Vie sinut lähimmän kalkkunan luokse
wwflash = Lightning Strike

Copyright © Ville Ikkala

 Tasokoodit:

1 = dbq7 2 = fbwc 3 = qp7r 4 = wjtv 5 = rryb 6 = zs9p 7 = xjsn 8 = cgdm 9 = tjlf 10 = gsg3 11 = bmhs 12 = y4dj 13 = hckd 14 = nrlf 15 = j6bz 16 = mjxg 17 = k3ch

---

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kenttä koodit:</u> 01. = DBQ7 02. = FBWC 03. = QP7R 04. = WJTV 05. = RRYB 06. = ZS9P 07. = XJSN 08. = CGDM 09. = TJLF 10. = GSG3 11. = BMHS 12. = Y4DJ 13. = HCKD 14. = NRLF 15. = JGBZ 16. = MJXG 17. = K3CH

Copyright © Ville Ikkala

BLADE RUNNER

Saadaksesi loppumattomasti rahaa, käynnistä uusi peli helpoimmalla vaikeustasolla ja kun McCoy pysähtyy eläinkaupan eteen (Runciter's Animals), käynnistä peli uudelleen helpoimmalla tasolla.

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR (DEMO)

Paina pelin aikana **F10** ja sitten kirjoita
jokin seuraavista:

godgames = Kuolemattomuus
moreammo = Lisää panoksia
goldmode = Piilotettu viesti

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 1: RUSTIN PARR

Paina pelin aikana **F10** ja sitten kirjoita
jokin seuraavista:

IWORKFORGOD = Kuolemattomuus
GETINTOMYBELLY = Kaikki aseet
BIGHEAD = Iso pää moodi
T2000 = Terminator skin
GIVEMEFAITH = Energiaa
NOD3D = Näkymättömyys
HELLFREEZEOVER = Jäädyttää viholliset
BIGSTICKOFDEATH = Shotgun
MEDIUMRARE = Crossbow
GOODTIMESMAN = Dynamite
BURNYOURASSOFF = Flamethrower
MEETMYPALTOMMY = Tommygun
SMILEYNOMORE = Elephant Gun
IAMAWIMPFORTHIS = Panoksia 100
RECHARGE = Taskulampun patteri
THEDOGFARTED = Kaasunaamari
ICANSEE = Yölasit
WWBEWARE = Hopea panoksia
ISUCK = Helpoin vaikeustaso
IRULE = Vaikein vaikeustaso
COMBATISSCARY = Helpot taistelut
PUZZLESARESCARY = Helpot puzzlet
THUNDERSTORM = Myrsky
FLAMEONASTICK = Tulipanokset
TIME = Nopeuttaa tai hidastaa aikaa
DARK = Tummetaa grafiikkaa
ITISDARKNOW = ???
GONEAWHILE = ???
RAISE = ???
NUKEFART = ???

OLDHAT = ???
STEP = ???

Copyright © Ville

Ikkala

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 2: COFFIN ROCK

Paina pelin aikana **F10** ja sitten kirjoita
jokin seuraavista:

godgames = Kuolemattomuus
winblows = Kaikki aseet
autoaim = Automaattinen tähtäys
skeletonkey = Saat skeleton keyn
moreammo = Lisää ammuksia
goremode = Lisäväkivaltaa
Easter Eggs = Doc siistii itsensä

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 3: ELLY KEDWARD

Paina pelin aikana **F10** ja sitten kirjoita
jokin seuraavista:

IWORKFORGOD = Kuolemattomuus
GETINTOMYBELLY = Kaikki aseet
BIGHEAD = Iso pää moodi
T2000 = Terminator skin
GIVEMEFAITH = Energiaa
NOD3D = Näkymättömyys
HELLFREEZEOVER = Jäädyttää viholliset
BIGSTICKOFDEATH = Shotgun
MEDIUMRARE = Crossbow
GOODTIMESMAN = Dynamite
BURNYOURASSOFF = Flamethrower
MEETMYPALTOMMY = Tommygun
SMILEYNOMORE = Elephant Gun
IAMAWIMPFORTHIS = Panoksia 100
RECHARGE = Taskulampun patteri
THEDOGFARTED = Kaasunaamari
ICANSEE = Yölasit
WWBEWARE = Hopea panoksia
ISUCK = Helpoin vaikeustaso
IRULE = Vaikein vaikeustaso
COMBATISSCARY = Helpot taistelut
PUZZLESARESCARY = Helpot puzzlet
THUNDERSTORM = Myrsky
FLAMEONASTICK = Tulipanokset
TIME = Nopeuttaa tai hidastaa aikaa
DARK = Tummetaa grafiikkaa
ITISDARKNOW = ???
GONEAWHILE = ???
RAISE = ???
NUKEFART = ???

OLDHAT = ???

STEP = ???

Copyright © Ville

Ikkala

BLEIFUSS RALLY

Kirjoita valikossa

TRAMO = Kaikki radat
CARBO = Kaikki autot

Copyright © Ville Ikkala

BLIX

Kenttien koodit

5 **= astro**
10 **= outer**
15 **= space**
20 **= laser**
25 **= robot**
30 **= block**
35 **= alien**
40 **= twist**
45 **= halve**
50 **= blast**
55 **= spinz**
60 **= earth**
65 **= cubit**
70 **= cosmo**
75 **= trans**
80 **= pluto**
85 **= break**
90 **= rooms**
95 **= invis**
100 **= tempo**
105 **= stick**
110 **= pilot**
115 **= boxed**
120 **= speed**
125 **= venus**
130 **= whirl**
135 **= blink**
140 **= twink**
145 **= moons**
150 **= hyper**
155 **= mixed**

160 **= brake**
165 **= blitz**
170 **= cellz**
175 **= video**
180 **= alpha**
185 **= comet**
190 **= solar**
195 **= retro**
200 **= spacy**
205 **= lunar**
210 **= quest**
215 **= peter**
220 **= mikey**
225 **= ericz**
230 **= field**
235 **= hydro**
240 **= flood**
245 **= peace**
250 **= joust**
255 **= slomo**
260 **= check**
265 **= faces**
270 **= scout**
275 **= rainy**
280 **= storm**
285 **= mecha**
290 **= tecno**
295 **= amaze**

Copyright © Ville

Ikkala

BLOOD

Paina **T** enne kirjoittamista ja sitten koodi:

mpkfa: kuolemattomuus
lara croft: kaikki panokset, suojat ja kunto
keymaster: avaimet
jojo: humala
mcgee: sytyt tuleen

Copyright © Ville Ikkala

 Paina T, sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

MPGOD = Kuolemattomuus MPKFA = Täydet panokset, suoja ja energia MPHEALTH = Täysi energia MPAMMO = Täydet panokset MPARMOR = Täysi suoja MPPOS = Näyttää sijainnin ON/OFF

MPCLIP = ???

MPCAMERA = ???

MPLIGHTSCAPE = ???

Copyright © Ville Ikkala

BLOOD 2

Paina **T** enne kirjoittamista ja sitten koodi:

MPGOD: kuolemattomuus
MPKFA: kaikki panokset, suojat ja kunto
MPAMMO: panokset
MPARMOR: suojat
MPPOS: näytä sijainti
MPCLIP: klippaus

Copyright © Ville Ikkala

Paina ALT pohjaan ja kirjoita koodi:

BOOST = 300 manaa ELMINSTER = Täysi tutkimustyö ALASKA = Luo Gnomen

SMOG = Luo Wyrmin

JARETH = Luo Goblinen MERV = Luo Griffonin

WOLVERINE = Luo Druidin FATHER = Luo Papin

LANCELOT = Luo Paladiinin YOGI = Luo Rangerin

CONCRETE = Luo Kivigoolemin ACOLYTE = Luo Basalgoolemin MERLIN = Luo Velhon

GREMLIN = Luo Enchantterin DEAD FLESH = Luo Zombien FATAL ATTRACTION = Luo Raivon FLYING MONKEYS = Luo Gargoilen RAISE DEAD = Luo Ghoulin BODY GUARD = Luo Guardianin MICROSQUISH = Luo Juggernautin SEDUCTION = Luo Nymfin SHADOW = Luo Wraithin

---

Copyright © Ville Ikkala

BOMBERIC

Kenttien koodit

05 = **BAAFAAIAAGCCH**

10 = **BABAAAJABBCDC**

15 = **BABFABAAAICDH**

20 = **BACAABAABDCEC**

25 = **BACFABEABACEH**

30 = **BADAABCABFCFC**

35 = **BADFABFABCCFH**

40 = **BAFAABCABHCGC**

45 = **BAEFABIABECGH**

50 = **BAFAABCABJCHC**

55 = **BAFFABHABGCHH**

60 = **BAGAABGACBCIC**

65 = **BAGFACIABICHI**

70 = **BAHAACBACDCJC**

75 = **BAHFACJACACJH**

80 = **BAIAACAACFCKC**

85 = **BAIFACFACCCKH**

90 = **BAJAABBACHCCC**

95 = **BAJFACAACECLH**

100 = **BBAAAAJACJDCC**

Copyright © Ville

Ikkala

Saadaksesi konsolin esiin paina 3D-tilassa DELliä, kirjoita sitten jokin koodeista.

SESQUIPIDILIAN = Aktivoi kaikki koodit BANNOCKBURN = Tappaa kaikki viholliset THE FIVE HUNDRED = Tappaa omat joukkosi DRESDEN = Kaikki talot palavat BUCKS FIZZ = Kaikki joukot perääntyvät HAEMORRHAGE = Veret pois KILLCAM = Tappaa kameramiehen STEVE REEVES = Joukkojen tappaminen vaikeutuu

Copyright © Ville Ikkala

Paina pelin aikana taukonäppäintä (Pause) ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

machthree = superauto impact = loputtomasti ammuksia clementine = kaikki liigat valittavissa overkill = aseita tavallisissa mestaruuskisoissa mccoy = valikon vaihtoehdot liikkuvat liselotte = kaikki järjestelmät muuttuvat 99:ksi nalice = antaa kaikki autot alloff = huijaustila pois päältä

Copyright © Ville Ikkala

BUST A MOVE 2

Kentän oikominen
Pelin aikana, pidä pohjassa

E + **W**

niin pääset seuraavaan kenttään.

Copyright © Ville Ikkala

CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES

Pelissä kun olet rekassa: Paina samaan aikaan **q**, **i** , **f12**,
sitten painae ~ -nappia niin saat konsolin esiin missä on
tälläinen teksti: **4x4>**
Kirjoita jokin alla olevista koodeista **4x4>** perään ja paina **ENTER**:

settyrescale(numero) = renkaitten koko (esim. **4x4>settyrescale(0.5)**)
hanyman() = Korjaa rekan
ironman(1) = Rekka ei vahingoitu
freeman() = Avaa kaikki moodit

Copyright © Ville

Ikkala

CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2

Kirjoita seuraavat koodit valikossa (Menu):

TREASURE = Avaa kaikki radat
PHANTOM = Avaa kaikki autot

Copyright © Ville Ikkala

CAESAR

Rakenna uloimmat kaupungin muurit kaivoista,
niin viholliset eivät pääse niistä läpi ja ne ovat
myös halvempia kuin muurit.

Debug-huijaus (*kirjoita pelin hakemistossa*):

DEBUG ?.sav (***?*** = *Tallennuksen nimi*)
E 13E A8 61
W
Q

Nyt lataa sama tallennus.

Copyright © Ville Ikkala

CAESAR 3

Paina oikealla hiirennapilla kaivoa niin että tietoikkuna ilmestyy. Paina nyt **alt**+**k** ja voit käyttää seuraavia huijauksia:

ALT+**C** = Lisää käteistä, mutta vain jos sitä on alle 5000.
ALT+**V** = Voitat tason välittömästi

Copyright © Ville Ikkala

CANNON FODDER

Paina **ENTER**iä, niin pääset seuraavaan

kenttään.

Paina **M**-kirjainta päästäksesi karttaan, sitten paina **CTRL**-näppäin pohjaan ja kirjoita **FODDER**. Kuvan reunojen pitäisi muuttua valkoisiksi, painamalla enteriä pelissä päset seuraavaan kenttän.

Tahtoisitko korottaa sotilaittesi arvoja? Jos tahdot, niin toimi seuraavasti. Paina Heroes Of Victory-ruudussa **ESC**iä, sitten vasenta hiiren nappulaa. Phase alkaa alusta. Toistamalla saman toimenpiteen ja lopuksi painamalla **ESC**in sijasta vasenta hiiren nappulaa pääset seuraavaan tehtävän (kannatta tehdä jossain lyhyessä tehtävässä kuten 1).

Tallenna peli nimellä **JOOLS**, lataa samainen tallennettu peli, ja pelin pitäisi olla huomattavasti helpompi.

Sitten seuraa heksaeditoriherkkua. Editoi jotain tallennustasi (päte CF) seuraavasti:

(kaikki heksat ovat sektorissa 0)

Monesko heksa *Arvot (voit valita Vaikutus*

ilmoitetulta väliltä)

00 .... *00-47* .... Monesko kenttä
12 .... *00-23* .... Näyttää kent„n latausruudussa
18 .... *00-AF* ... Sotilaiden

lukumäärä

72 .... *00-FF* ... Montako johtaja on tappanut

64 .... *00-0E* ... Johtajan arvo (00=Alokas 0E=Kenraali)

76 .... *00-0E* ... Kakkos sotilaan arvo

88 .... *00-0E* ... Kolmannen sotilaan arvo

100 .. *00-0E* ... Neljännen sotilaan arvo

112 .. *00-0E* ... Viidennen sotilaan arvo

Copyright © Ville

Ikkala

CANNON FODDER 2

Sotilasarvojen korotustemppu onnistuu myös kakkosessa samoin kuin ykkösessä

CANNON FODDER ykkösen heksaeditorivinkit toimivat myös tässä kakkososassa.

Copyright © Ville Ikkala

CAPITALISM II

Saadaksesi Cheat moodin päälle syötä **SHIFT+6789**
Sitten klikkaa ok kun cheat moodi ikkuna aktivoituu.

Sitten paina seuraavia näppäinyhdistelmiä:

ALT+C = Antaa $10,000,000.00

Copyright © Ville Ikkala

CAPTAIN COMIC

Jos haluat loppumattomat elämät, niin kirjoita seuraavat rivit
pelin hakemistossa:

copy comic.exe koe

debug koe
A193F
NOP
NOP
NOP
W
Q

ren koe comic2.exe

Jos et halua menettää energiaa, niin kirjoita nämä rivit
pelin hakemistossa:

copy comic.exe koe

debug koe
A22DA
NOP
NOP
NOP
NOP
W
Q

ren koe comic3.exe

Copyright © Ville Ikkala

CARMAGEDDON

BIGBOTTOM: auto hajoaa
SUPERHOOP: räjähtävät jalankulkia
IGLOOFUN: Hot Rod
GOGGLEPLEX: parantaa vedenalaista ajoa
SPAMFORREST: nope käsijarru
INTHELOFT: huumeita
SPAMFRITTERS: ilmaiset korjaukset
GIVEMELARD: megabonus
HAMSTERSEX: sokeat jalankulkiat
FUNNYJAM: turbojalankulkiat

Copyright © Ville Ikkala

CARMAGEDDON: SPLAT PACK

SaveGame (iMUROi)

Varasta kaikki autot koodi v1.1 (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

CARMAGEDDON 2

More pedestrian credits

Note: This procedure involves editing a game file; create a

backup
copy of the file before proceeding. Using a text editor, edit the "**settings.txt**" file located in the "**data\peds**"

directory. Change the
three number before the "**// Points score per ped (each level)**"

entry
to three larger numbers. This will change the number of credits you receive for each killed pedestrian.

More pedestrian time

Note: This procedure involves editing a

game file; create a backup
copy of the file before proceeding. Using a text editor, edit the "**settings.txt**" file located in the "**data\peds**"

directory. Change the
three number before the "**// Time score per ped (each level)**"

entry
to three larger numbers. This will change the time per pedestrian killed.

Cheat Codes

While playing a game, enter one of the following

codes to activate
the corresponding cheat function:

SMARTBASTARD: Complete race
TILTY: Pinball mode
WATERSPORT: Underwater abilities
WOTATWATAMI: Greased tires
STIFFSPASMS: Mutant corpses
BIGDANGLE: Mutant tail
LEMMINGIZE: Stupid pedestrians
MRMAINWARING: Pedestrian panic
WETWET: Credit bonus

Copyright © Ville

Ikkala

CARMAGEDDON 2 (DEMO)

Kaikkia autot Carmageddon 2 demossa:

Mene pelit **DATA**-hakekemistoon ja avaa **GENERAL.TXT**
- tiedosto. Etsi rivimissä lukee "**Cars to use as defaults: EAGLE3.txt**".
Vaihda **EAGLE3.TXT** mihin tahansa autoon. Autojen nimet löydät
DATA/CARS -hakemistosta.

Copyright © Ville Ikkala

CARMAGEDDON TRD 2000

Paina Menussa **§** -nappia (1:sen vasemmalla

puolella), niin
pääset konsoliin ja siellä kirjoita **hereComesTrouble**
Nyt konsolissa kirjoita seuraavat koodit:

openLevelsGuv = Kaikki radat
cash = Rahaa $10000
invincible = Kuolemattomuus
ai on/off = Tekoäly on/off
setCar (CARNAME) = Muuttaa autosi (CARNAME)
WasteAll = Tuhoaa kaikki autot
lastlap = Aloittaa viimeisen kierroksen
version = Näyttää versio numeron
adventure = Teksti seikkailu Mini-Game
enablebuy = Voit ostaa kaikkia autot

Copyright © Ville

Ikkala

CARNIVORES: CITYSCAPES

Pelin aikana, paina **F1** tai **~** niin pääset
konsoliin. Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

please god = Kuolemattomuus
please giveall = Kaikki tavarat
please killall = Tapa kaikki viholliset
please open = Avaa kaikki ovet
please fly = Lento moodit
please ghost = Seinien läpi kävely
please invisible = Näkymättömyys

Copyright © Ville

Ikkala

CARNIVORES: ICE AGE

Kirjoita **debugup** pelin aikana niin pääset debug moodiin.
Debug moodissa voit käyttää seuraavia koodeja:

CTRL = juoksee lujempaa
SHIFT+S = hidastus
CTRL+N = pitkät hypyt
SHIFT+T = Näyttää Frame Raten
TAB = Täys kartta

Copyright © Ville Ikkala

CD-MAN

Paina pelin aikana **F1**, niin olet kuolematon

Copyright © Ville Ikkala

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Maajoukkueen valmentajaksi

Aloita peli jollain tavallisella joukkueella (esim. Manu). Sitten ota **Manager info** ja **Add manager** ja valitse esim. Englanti. Pist� sitten managerin nimeksi **Terry Venables**.
(Jos ei toimi niin laita nimeksi **Glenn Hoddell**).

Copyright © Ville Ikkala

CHASM

Paina ensin välilyöntiä, niin tulee esiin valikko. Sitten paina oikeaa nuolinäppäintä, jolloin pääset tekstitilaan. Sitten kirjoita jokin näistä koodeista:

CHOJIN = Kuolemattomuus
WEAPON = Aseet
AMMO = Panokset

Copyright © Ville Ikkala

CHICKEN RUN

Skip Level
Type in the code **werreuiy**

Copyright © Ville Ikkala

Käynnistä peli komennolla Solomisons.exe -console Pelin aikana paina tilde (~) nappia, niin pääset konsoliin.

Kirjoita siellä seuraavat koodit:

god = Kuolemattomuus fly = Lento moodi notarget = Viholliset eivät ammu noclip = ??

map X# = Karttaan # (1-6) endgame = Voittaa pelin

Copyright © Ville Ikkala

CIVILIZATION

Näin pystyt hyppäämään vieraan vallan leipiin:

Lataa **civilX.sve** (**X** = saven numero 0-9) heksaeditoriin.
Ensimmäisen rivin kolmas lukusarja kertoo kansallisuuden:

01 Valkoiset = Roomalaiset tai Venäläiset
02 Vihreät = Babyloonit tai Zulut
03 Siniset = Ranskalaiset tai Saksalaiset
04 Keltaiset = Atsteekit tai Egyptil„iset
05 Turkoosit = Amerikkalaiset tai Kiinalaiset
06 Ruskeat = Intialaiset tai Mongoolit

Copyright © Ville

Ikkala

CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME

Hallitaksesi vastustajasi kaupunkia paina pelatessasi **V**, siirry diagonaalisesti vastustajasi kaupunkiin ja paina **ENTER**iä. Kaupungin tuottavuus on tämän jälkeen muuttunut tai sen yksiköt hajonneet.

Pelatessasi anna jokin seuraavista koodeista:

Q = päivitä valtaistuinhuone
CTRL + SHIFT + T = uusi neuvoston kanta ja aika
CTRL + SHIFT + U = editoi yksikköä, muttei tyyppiä

Copyright © Ville Ikkala

CLANS

Paina pelin aikana **T**:tä saadaksesi chatti-palkin esiin.
Kirjoita sitten:

/godmode = jumala-moodi
/nextlevel = hyppää seuraavalle tasolle
/room = teleporttaa huoneesen jonka numero risuaidan kohdalle
/moregold = 100 kultaa
/tinymonsters = pienentää hirviöitä
/tinyplayers = pienentää pelaajia
/insanity = hirviöt käyvät toistensa kimppuun
/repeat = toistaa viimeksi käytetyn huijauksen
/trig = ???

/spawn = luo jonkin esineen alla olevan listan mukaan
/spawn 0 = Sword +1
/spawn 1 = Sword +2
/spawn 2 = Sword +3
/spawn 3 = Sword +4
/spawn 4 = Sword +5
/spawn 5 = Shield +1
/spawn 6 = Shield +2
/spawn 7 = Shield +3
/spawn 8 = Shield +4
/spawn 9 = Shield +5
/spawn 10 = Ring of Agility
/spawn 11 = Ring of Fire (+3 Fire Magic)
/spawn 12 = Ring of the Sword (+3 Sword)
/spawn 13 = Ring of Destruction(+3 explosion)
/spawn 14 = Ring of the Axe (+3 Axe)
/spawn 15 = Health Potion
/spawn 16 = Mana Potion
/spawn 17 = Strength Potion

/spawn 18 = Magic Potion
/spawn 19 = Life Potion
/spawn 20 = Poison
/spawn 21 = key
/spawn 22 = key
/spawn 23 = key
/spawn 24 = key
/spawn 25 = key
/spawn 26 = key
/spawn 27 = Axe +1
/spawn 28 = Axe +2
/spawn 29 = Axe +3
/spawn 30 = Axe +4
/spawn 31 = Axe +5
/spawn 32 = Armor +1
/spawn 33 = Armor +2
/spawn 34 = Armor +3
/spawn 35 = Armor +4
/spawn 36 = Armor +5
/spawn 37 = 10 Gold
/spawn 38 = 15 Gold
/spawn 39 = 20 Gold
/spawn 40 = 25 Gold
/spawn 41 = 30 Gold
/spawn 42 = Gold Bar
/spawn 43 = Gold Bar
/spawn 44 = Gold Bar
/spawn 45 = Ruby
/spawn 46 = Emerald
/spawn 47 = Diamond
/spawn 48 = Ruby Necklace
/spawn 49 = Pearl Necklace
/spawn 50 = Confusion Scroll lvl 1
/spawn 51 = Confusion Scroll lvl 2
/spawn 52 = Confusion Scroll lvl 3
/spawn 53 = Confusion Scroll lvl 4
/spawn 54 = Confusion Scroll lvl 5

/spawn 55 = Explosion Scroll lvl 1
/spawn 56 = Explosion Scroll lvl 2
/spawn 57 = Explosion Scroll lvl 3
/spawn 58 = Explosion Scroll lvl 4
/spawn 59 = Explosion Scroll lvl 5
/spawn 60 = Fireball Scroll lvl 1
/spawn 61 = Fireball Scroll lvl 2
/spawn 62 = Fireball Scroll lvl 3
/spawn 63 = Fireball Scroll lvl 4
/spawn 64 = Fireball Scroll lvl 5
/spawn 65 = 1 Gold
/spawn 66 = 2 Gold
/spawn 67 = 3 Gold
/spawn 68 = 4 Gold
/spawn 69 = 5 Gold
/spawn 70 = Meteor Rain Scroll lvl 1
/spawn 71 = Meteor Rain Scroll lvl 2
/spawn 72 = Meteor Rain Scroll lvl 3
/spawn 73 = Meteor Rain Scroll lvl 4
/spawn 74 = Meteor Rain Scroll lvl 5
/spawn 75 = Lightning Scroll lvl 1
/spawn 76 = Lightning Scroll lvl 2
/spawn 77 = Lightning Scroll lvl 3
/spawn 78 = Lightning Scroll lvl 4
/spawn 79 = Lightning Scroll lvl
/spawn 80 = Extra Life Potion

Copyright © Ville

Ikkala

Paina TAB niin päset chat -ikkunaan, sitten kirjoita seuraavat koodit:

addall = Kaikki aseet ja taiat set aeons.patrick health 999 = Lisää 999 energiaa set aeons.patrick mana 999 = Lisää 999 manaa AmpAttSpell = ???

assall Create = ???

infiniteMana 1 = Loppumattomat manat (0=Off) becomeLight 1 = Antaa valoa (0=Off) flight = Aktivoi lento moodin showfps = Näyttää fps:n

Copyright © Ville Ikkala

CODENAME EAGLE

Kaikki tehtävät (iMUROi)

Paina **Alt+S** ja kirjoita seuraavat koodit:

codenamegod = Kuolemattomuus
weaponmaster = Kaikki aseet
armorgod = 200% suojia
itemgod = Saat tavaroita (avaimia, dynamiittia, yms.)
healthmaxiumu = Antaa pelaajalle täydet energiat
missionmaster = Avaa kaikki tehtävät

Hyppää seuraavaan tehtävään
Sen jälkeen kun olet kirjoittanut koodin **codenamegod**,
paina **F10** hypätäksesi seuraavaan tehtävään.

Copyright © Ville

Ikkala

COLIN MCRAE RALLY

Anna seuraavat koodit **Name-Edit** -ruudussa:

TROLLEY = Neliveto
FORKLIFT = Takaveto
HELIUMNICK = Mikki Hiiri -kartturi
MOREOOMPH = Turbo
BLANCMANGE = Roska-auto
BACKSEAT = Kartturina Nicky Grist
PEASOUPER = Sumua kaikilla radoilla
OPENROADS = Kaikki radat
SHOEBOXES = Kaikki autot

Copyright © Ville Ikkala

COLIN MCRAE RALLY 2

Laita nimeksesi jokin seuraavista:

greatnews = kaikki radat
allthebuttons = kaikki autot
onecarefulowner = kaikki autot
minime = Mini Cooper S
evilevo = ???
offroad = Lancer
jobinitaly = Mini Cooper
jimmyscar = Sierra Cosworth
coolestcar = Ford Puma
letmewin = Kaikki valikot
morrismode = Escort MK1 Car
gofasterstripes = Nopeammat autot
garywildass = Ford Puma Car
nuttynets = Agressiiviset autot
turnontheice = Taustamusiikki
boingboingboing = ??
waveyourlefts = Radat toisin päin
wheelybig = Isot renkaat
shinybuttons = Kiiltävät autot
curryforme = Turbo
bouncybouncybouncy = Pienempi painovoima
eatthis = Tulipallo (Paina kävijarrua aktivoidaksesi)

Copyright © Ville

Ikkala

COLOBOT

Paina **CTRL+Break** pelin aikana ja kirjoita seuraavat koodit:

winmission = Voittaa tehtävän
lostmission = Häviää tehtävän
allresearch = Tutkii kaiken
allmission = Avaa kaikki tehtävät
nolimit = Kuolemattomuus
fullpower = Lataa valitun objektin Jet Powerin
fullenergy = Lataa valitun objektin patterin
fullshield = Lataa valitun objektin suojan
fullrange = Avaa kaikki botit
selectinsect = ???
showsoluce = Avaa kaikki ratkaisut

Copyright © Ville

Ikkala

COMANCHE

Näin pääset haluamaasi tehtävään

debugin avulla (pitäisi toimia myös
lisädisketissä):

Aloita uusi peli ja poistu DOSiin. Sitten kirjoita seuraavat rivit:

DEBUG
NCOMANCHE.NAM
L
E xxxx 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 (xxxx=haluamasi tehtävä, katso
arvot alempaa)
W
Q

Tehtävien arvot:

033A = Training Missions
0343 = Overkill Missions
034D = Overload Missions
0357 = Restore Peace Missions
0361 = Clean Sweep Missions

Mene **OPTIONS**-menuun (ilmestyy, kun painat ESCiä). Pidä **BACKSPACE** pohjassa ja kirjoita **KYLE**, nyt sinun pitäisi huomata kohta **CHEAT.**

Copyright © Ville

Ikkala

COMANCHE 3

Paina pelin aikana "**r**" aktivoidaksesi radion. Kirjoita seuraavat ja paina **ENTER**.

ratz: näkymättömyys
cowz: jäädyttää ajatukset
iping: ylilataa aseet
cat9: korjaa vauriot
dog9: lataa aseen
bat9: GPS Hellfiret

Copyright © Ville Ikkala

COMANCHE 4

Avaa tehtävät
Syötä lentäjän nimeksi **WolfBlitz**

Copyright © Ville Ikkala

COMBAT

Pelin aikana, paina **~**, niin saat konsolin esiin.
Kirjoita **MLPDEV** niin voit käyttää koodeja.
Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista tai käytä seuraavia näppäinyhdistelmiä:

Shift + G = Kuolemattomuus
Shift + V = Näkymättömyys
Shift + B = ???
Shift +] = ???
Shift + K = Itsetuho
Tab = Kytkee peli Infon Game Info
ADDLIVES # = Lisää # elämää
HEALTH = Energiaa
ENEMYSPAWN = ???
OPENSESAME = Master Key
MAP END = Mene loppuosaan
MAP X = Hyppää karttaan X (lista alhaalla)
NEXT = Seuraavaan kenttään
RESTART = Aloita kenttä alusta
NAME = Näyttää kentän nimen
DIR = ???
HELP ???

Kenttien nimet
TU01
TU02
TU03
TU04
START0
START1
START2
START3

LV01
LV02
LV03
LV04
LV05
LV06
LV07
LV08
LV09
LV10
LV11
LV12
LV13
LV14
LV15
LV16
LV17
LV18
LV19
LV20
LV21
LV22
LV23
LV24
LV25
LV26
LV27
LV28
LV29
LV30
LV31
MP1
MP2
MP3
MP4
MP5
MP6

MP7

MP8

SC01

SC02

SC03

BG1

BG2

BG3

BG4

BG5

BG6

BG7

END

Copyright © Ville

Ikkala

COMMAND & CONQUER

<u>Tässä ohjeet rahan saamiseksi</u>

<u>heksaeditorilla</u>: Jos sinulla on jalostamoja
(refineries), myy ensin ne pois. Tarkista kuinka paljon sinulla on rahaa.
Oletetaan, että sinulla on vaikka 500 krediitiä. Lopeta peli ja muuta 500
krediitiä heksoiksi. Esimerkiksi 500 olisi heksoina 1F4. Tässä esimerkissä
heksat tarvitsevat parin, joten heksapari näyttäisi tältä: 01 F4. Jos
sinulla on neljä numeroa, et tarvitse täytenumeroa. Nyt lataa tallenteesi
SAVEGAME.0xx (xx=tallenteesi numero) heksaeditoriin ja etsi sieltä 01 F4
käänteisenä eli siis F4 01. Ensimmäinen F4 01 pitäisi tulla vastaan

kohdassa
580h. Muuta kummatkin numerot lukuihin FF FF. Jos löydät lisää samanlaisia
heksoja muuta nekin FF FF:ksi.
Kun sinulla on yli 1000 krediitiä rahaa, tee tiberium-siiloja ja myy ne
heti pois, saat enemmän rahaa kuin sinulla oli ennen siilojen rakentamista.
Tämän vinkin avulla voit myydä myös yksikkäitä. Sinulla pitää vain olla
REPAIR BAY. Aja ajoneuvo korjaamoon ja käytä myyntikursoria ajoneuvoon.
Jos haluat myydä jalkaväkeä, voit lastata ne NPC:hen ja tehdä saman tempun.
Kannattaa muuten aivan tehtävän lopussa myydä KAIKKI rakennukset, koska
osa krediiteistä siirtyy seuraavaan tehtävään ja saat pisteitäkin enemmän.
Jos sinulla on THE COVERT OPERATIONS, niin kokeile käynnistää peli
käskyllä C&C -FUNPARK (voi toimia myös käskyllä C&C FUNPARK) ja

aloita uusi

peli kummalla puolella tahansa. Näin saat viisi uutta tehtävää ja

dinosauruksia.

Copyright © Ville

Ikkala

 Vinkkejä liittoutuneille. Apachet tuhoavat IT-ohjuslaukaisimen, mutta taas se nousee! Avuksi voin sanoa sen että kun vakooja menee maleksimaan rakennuspaikan päälle, ei tietokone enää pystykään rakentamaan sitä. Kun ydinohjukset ovat lähteneet, pyri kontrollikeskuksessa kohti etelää. Jos saat

vaikka vakoojan konehalliin, avuksesi ilmestyy Tanya ja sinulla on japa senssit. Kaksi suosittua Chronoshpere-temppua: toinen on risteilijän siirtäminen vihollistukikohdan viereen, ja toinen Tanya HOLDiin, parakki HOLDiin, sitten siirretään MCV keskelle

vihollistukikohtaa, rakennetaan tuotantokeskus

vapautetaan parakki, tehdään siitä primary ja sitten rakennetaan Tanya.Ja niin paljon kakkea kuin ehtii.

Pelissä on bugi moninpelissä tietokonetta

vastaan. Voit liittoutua kaikkien tietokoneiden kanssa ja käydä ammuskelemassa tietokonetta esimerkiksi

Migeillä tai Apacheilla, kun painat CRTL-näppäimen kanssa vihollisen yksikköä tai rakennusta. Vihollinen ei voi tehdä sinulle mitään, koska olet liitossa heidän kanssa. MIGeillä voi tuhota rakennuksia vaikka vastustajalla olisikin GAPoja: valitset MIGit ja laitat ne

esimerkiksi muistipaikkaan 1. Sitten lennät vakoilukoneella vastustajan bason yli ja talojen tullessa näkyviin valitset MIGit muistipaikasta (1) ja kohdistat ne johonkin rakennukseen.

Rakenna transport ja cruiser ja merkitse ne samaksi joukoksi.

Tämän jälkeen ne muodostelmaan (F) ja cruiser kulkee ainakin kaksi kertaa tavallista nopeammin

---

Copyright © Ville Ikkala

C&C: RENEGADE

Pelin aikana, paina **~**,

niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

extras fnkqrrm = lisäkoodit päälle
display fps = Näyttää ruudunpäivitys nopeuden
game_info = Näyttää tietoa pelistä konsoli-ikkunassa
gameover = Lopettaa pelin (isäntäkone ainoastaan)
kick = potkaseen käyttäjän pelistä (WOL serveri ainoastaan)

Copyright © Ville

Ikkala

C&C TIBERIN SUN

Unlimited Firestorm Wall

This trick allows a fully charged Firestorm Wall to last indefinitely without having to turn it off to recharge. First, fully charge your Firestorm Wall and turn it on. Then before it turns off or runs out of power, sell or turn off your power plants until the message "**On Hold**" appears in the Firestorm Icon. Your Firestorm Wall will now remain on indefinitely unless you build or turn on your power plants.

Copyright © Ville Ikkala

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN - FIRESTORM

+3 Trainer (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

COMMANDER KEEN 1-3

Paina näitä näppäinyhdistelmiä pelin aikana:

C+T+SPACEBAR = saat tavaroita
G+O+D = olet kuolematon (tämä pitää toistaa
aina kun menet uuteen kenttään)
SHIFT+TAB = pääset seuraavaan kenttään.

Kokeile myäs tätä:

Laita kuolemattomuus ja hyppykeppi päälle ja
pidä **CTRL** pohjassa niin voit lentää.

Copyright © Ville Ikkala

COMMANDER KEEN 4-6

Paina napit **B,A,T** pohjaan, niin saat avaimia, panoksia ja lisäelämän

Paina pelissä **A+2+ENTER** pohjaan aktivoidaksesi huijaustilan. Sitten paina **F10** + jokin seuraavista napeista:

B = Voit vaihtaa reunojen väriä
C = Tietoa objekteista
D = Nauhoittaa demon
E = Pääset kyseisestä tasosta
G = Kuolemattomuus
I = Tavaroita esim. panoksia, avaimia ja pisteitä
J = Voit lentää pitämällä **CTRL** pohjassa
M = Tietoa muistin käytöstä
N = Pääset seinien läpi
S = Hidastus
T = Sprite testi
V = Extra VLBiä
W = Voit warpata haluamaasi kenttään

Copyright © Ville

Ikkala

COMMANDER KEEN 2000

---

enigma = viimeisen kentän koodi

Copyright © Ville Ikkala

COMMANDER KEEN DREAMS

Paina pelissä **F10** + jotain seuraavista napeista:

G = Kuolemattomuus
I = Panoksia, pisteitä, avaimia jne.
J = Voit lennellä pitämällä hyppynappia
S = Hidastus
W = Voit mennä haluamaasi kenttään

Copyright © Ville Ikkala

Koodi Tapahtuu:

SHIFT+X Teleporttaa commandon

CTRL+I Näkymättömyys

CTRL+SHIFT+N Seuraavaan tehtävään

Shift+F1/F2/F3/F4 Video mode

Tehtävä Koodi

2 4JJXB

3 ZDD1T

4 RFF1J

5 K4TCG

6 MIR4M

7 7QVJV

8 K99XC

9 924BF

10 JSGPW

11 CMODD

12 JGHD3

13 PUUWW

14 WT348

15 139P0

16 L9IPV

17 5LIMV

18 YJOJG

19 YFCWJ

20 GDKWT

Copyright © Ville Ikkala

COMMANDOS: BEYON THE CALL OF DUTY

Tasokoodit:

2. **H239Z**
3. **Q43IS**
4. **HJG9J**
5. **AK4A0**
6. **H8TSN**
7. **TLESF**
8. **HUSLV**

Kirjoita **gonzoopera** pelin aikana, niin voi käyttää seuraavia näppäinyhdistelmiä:

CTRL+I: Kuolemattomuus
CTRL+SHIFT+N: Voita tehtävä

Copyright © Ville Ikkala

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Kirjoita **GONZOANDJOHN** (tai **GONZOANDJON** jossain versiossa)
hahmosi nimeksi. Sitten voit käyttää seuraavia koodeja:

SHIFT + **X** = Teleportti
CTRL + **V** = Näkymättömyys
CTRL + I = Voimattomuus
CTRL + (-) = Näyttää frameraten
CTRL+**SHIFT** + **N** = Voittaa tehtävän
CTRL+**SHIFT** + **X** = Tappaa kaikki viholliset

Kenttä koodit
Stage1
NORMAL: **XHGDR**
HARD: **PLKUM**
VERY HARD: **PVTSL**

Stage2
NORMAL: **WKUC4**
HARD: **JE5SH**
VERY HARD: **SKDJF**

Stage3
NORMAL: **YSM51**
HARD: **DFY3B**
VERY HARD: **3DYNG**

Stage4
NORMAL: **B7D8F**
HARD: **K9D3H**
VERY HARD: **9BG3S**

Stage5

NORMAL: **3GHSL**
HARD: **NMWQ9**
VERY HARD: **KJWJK**

Stage6
NORMAL: **AZLM1**
HARD: **16G3L**
VERY HARD: **E2J7H**

Stage7
NORMAL: **JAHSG**
HARD: **WL3CZ**
VERY HARD: **ZX78Y**

Stage8
NORMAL: **UN63A**
HARD: **LPQ6T**
VERY HARD: **TRIB4**

Stage9
NORMAL: **VAZ2P**
HARD: **SRCM8**
VERY HARD: **TRD78**

Stage10
NORMAL: **9TT5W**
HARD: **PAEN8**
VERY HARD: **1LPQD**

Copyright © Ville

Ikkala

CONFLICT ZONE

Paina **C** pelina iakana aktivoidaksesi Chat-ikkunan,
sitten paina **BACKSPACE**.

WIN = Voittaa tehtävän
MY TAYLOR IS RICH = 20,000 Pistettä ja 100% Popularity
REPLAY ALL MISSIONS = Aukaisee kaikki tehtävät

Copyright © Ville Ikkala

CONSTRUCTOR

worker902 = osta työntekijöitä milloin vain

gangster822 = työäiset

gangstereiksi
weapons473 = osta kaikki aseet
tenants127 = kaikki asukkaat
fences673 = kaikki aidat
loans039 = loppumaton laina
estates131 = osta rakennus ilman

vastaväitteitä
houses738 = kaikki talot
build909 = pidä **CTRL** pohjassa kun asetat rakennusta ja se valmistuu heti
gadgets337 = kaikki vempaimet
missions824 = paina **ALT+i** poistaaksesi council-tehtävät
complain840 = paina **ALT+c** poistaaksesi valitukset
cadets552 = lisää kadetteja (**ALT+p**)

tai mafia lahjuksia (**ALT+m**)
maps751 = kaikki kartat helpolla

tasolla (easy)

Copyright © Ville Ikkala

CONQUEST OF A NEW WORLD

---

quickie = Joukot liikkuvat 2 x nopeammin
loadmp = ???
leader = ???
cheapb = Rakennukset ovat puolet halvempia
cheapu = Joukot ovat puolet halvempia

Copyright © Ville Ikkala

COOL CROC TWINS

Tasokoodeja:

02. **BLOY**
06. **MILP**
07. **CREG**
09. **SMAT**
11. **PLIM**
12. **TRUB**
14. **DRIT**
16. **HOSP**
17. **FROS**
19. **QUOL**

Copyright © Ville Ikkala

COOL SPOT

Action Replay -koodeja:

ZX04690907 = Loppumaton energia
ZX04690909 = Loppumattomat elämät
ZX0469093A = Loppumaton aika

Copyright © Ville Ikkala

THE CORPORATE MACHINE

Paina **TAB** yksinpelissä, niin Chat-ikkuna tulee esiin.
Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

zeropercentinterest = Antaa $10,000,000
nomoneydown = Antaa $100,000,000
feelthatmojorising = ???
idkfa = ???
hitmeagain = Antaa yhden toiminta kortin
upmysleeve = Antaa täyskäden
impressme = ???

Copyright © Ville Ikkala

COSSACKS: EUROPEAN WARS

Pelin aikana paina **ENTER** ja kirjoita jokin

seuraavista
koodeista:

supervizor = Toggle Fog of War On/Off
money = antaa resursseja
izmena = Vaihtaa pelaajaa Numpad näppäimistä 1-9
multitvar = ???
www = supervizor, multitvar, izmena Koodit päälle
Gods = Apua jumalilta
AI = Ohjaa vihollisias
resources = ???
shield = Loppumaton ase

Copyright © Ville

Ikkala

COSSACKS: THE ART OF WAR

Pelissä paina **ENTER** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista ja paina **ENTER** uudestaan:

supervizor = Näyttää kartan
www = ???
money = Antaa 50000 puuta, ruokaa, kiveä, kultaa, rautaa ja hiiltä
VICTORY = Voitat kentän

Copyright © Ville Ikkala

COVER GIRL STRIP POKER

Laita nimeksesi **BLUE**, niin et häviä koskaan

Copyright © Ville Ikkala

CREATURE SHOCK

Lataa tiedosto **CREATURE.SET** debugiin käskyllä **DEBUG CREATURE.SET** ja kirjoita debugin kehotteeseen nämä rivit:

L
E 0108 03
W
Q

Copyright © Ville Ikkala

CRIME CITIES

Pelin aikana paina **~** -nappia ja syötä seuraavat koodit:

_GIVEMEALLWEAPONS = Kaikki aseet
_GIVEMEALLAMMO = Täyttää panokset
_GIVEMEMAXENERGY = Täyttää suojat
_GIVEMETHEMONEY = Lisää rahaa
_DEV_MODE_ON = Debug Moodi

Copyright © Ville Ikkala

CRIMSON SKIES

Päävalikossa klikkaa hiiren oikealla napilla ruudun vasemmalta puolelta löytyvää mikrofonia. Tämän jälkeen kirjoita **idaho** ja valitse haluamasi tehtävä oikeaan yläkulmaan ilmaantuvasta valikosta.

Copyright © Ville Ikkala

CROCK

Painele tämä koodi niin pääset kaikkiin kenttiin...

(Näppäimet: V=vasen, O=oikea, Y=ylös, A=alas)

V, V, V, V, A, O, O, V, V, A, O, A, V, Y, O

Copyright © Ville Ikkala

CROCK 2

Trainer (iMUROi)
Level Cheat (iMUROi)
SaveGame (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

CRUSADER: NO REGRET

Loosecannon = Aktivoi huijauskoodienä käytön

Ctrl-F10 = Kuolemattomuus

Ctrl-V = Muistitilat ja muuta tietoa

F10 = Kaikki aseet

H = Hakkeriliikuttaja (käytä shiftiä)

Warp x = Hyppää tasoon x

Skill x = Vaihtaa vaikeustason x:ksi

Copyright © Ville Ikkala

CRUSADER: NO REMORSE

Kirjoita pelissä **JASSICA16** saadaksesi seuraavat huijauskoodit käyttöösi:

H = Esineiden siirtely (pidä SHIFT pohjassa ja hiiren vasen nappi

pohjassa
ja siirrä esinettä)
F10 = Lisää aseita, tavaroita ja virta täysille
CTRL-F10 = Kuolemattomuus päälle/pois

Lisää pelin käynnistyskäskyn perään jokin seuraavista:
(esim. **CRUSADER -WARP 2** ja pääset aloittamaan tehtävästä kaksi)

-DEBUG = Käynnistyksessä lukee DEBUGGING MODE ON
-WARP x = Laita x-kirjaimen paikalle haluamasi tehtävän numero
-SKILL x = Voit valita vaikeusasteen (x=vaikeusasteen numero)
-ASYLUM = Käynnistyksessä lukee ENABLING ENHANCED MODE. (NOT!)

Pelissä on myös veikeä bugi, jolla voit ladata panoksia syövät aseesi. Jos tiputat kyseisen aseen painamalla **CTRL-D** ja nostat sen ylös, niin aseessasi on taas panoksia millä räiskiä. Jekku toimii ainakin versiossa **1.21.**

Toisen tehtävän lopussa olevalta sellitasolta löytyy salainen teleportti lisätasolle. Lasertykin tapettua vangit mene oikeassa alakulmassa olevan sellin takimmaiseen nurkkaan, jossa oleva teleportti siirtää sinut uudelle tasolle. Paikalta löytyy kaikenlaista kivaa, kuten aseita ja ammuksia. Kävele myös lisätason tietokoneen vieressä olevalle laatalle, niin saat näkyviin Lord Zurovecin naaman.

Copyright © Ville

Ikkala

CULTURES

Lisävauhtia

Paina **F12** ja kirjoita **funspeedup**. Nyt peli nopeutuu ja ruudun vasemmalle puolelle tulee ikoni jossa on kaksi huoksevaa jalkaa. Kun kyllästyt kovaan vauhtiin, paina **P** -näppäintä (tai näppäintä jonka olet valinnut pause-napiksi). Kun palaat peliin, vauhti on taas normaali

Copyright © Ville Ikkala

CYBERIA

Mene **DOS**siin ja sitten Cyberian hakemistoon
ja kirjoita **EDIT PASSWORD.LOG**. Kirjoita
ensimmäiselle riville **GOTO MENUVOC.BIN**.
Tallenna ja käynnistä peli. Mene pelissä kohtaan
LOAD ja näet ruudun pohjalla tyhjiä laatikoita.
Älä koske niihin vaan lähde pois pelistä. Kirjoita taas
EDIT PASSWORD.LOG. Poista nyt sivulta kaikki
paitsi neljä pelikorttisymbolia. Tallenna ja aloita peli.
Nyt kaikki kenttämerkit ovat ilmestyneet.

Copyright © Ville Ikkala

CYBERMERCS

Paina **ALT** ja **F12**, niin sinun pitäisi nähdä teksti
KEY. Kirjoita sen jälkeen joko **WLRNWHDAKF**
tai **DOOMSDAY**. Jos ruudulle ilmestyy teksti
Cheatcode enabled, voit alkaa käyttää koodeja.
Paina aina ennen koodin kirjoittamista **ALT** ja **F12**.

ONEKILL ON/OFF = Viholliset putoavat yhdellä laukauksella
MONEY x = Rahaa niin paljon kuin haluat (**x = 1 - 999**)
TIMER ON/OFF = Pysäyttää tehtävien aikarajan
INVULNERABLE ON/OFF = Kuolemattomuus
INT x = Muuttaa hahmon älykkyyttä (**x = 1 - 999**)
DEX x = Muuttaa hahmon näppäryyttä (**x = 1 - 999**)
HIT x = Muuttaa hahmon kestävyyttä (**x = 1 - 999**)
STR x = Muuttaa hahmon voimaa (**x = 1 - 999**)

Copyright © Ville Ikkala

CYBERSPHERE

Kirjoita alkuruudussa **CALGARY** ja voit valita
minkä tahansa pelin viidestä sektorista.

Seuraavaan kenttään pääset painamalla **Q**:ta.

Copyright © Ville Ikkala

DAEDALUS ENCOUNTER

Valitse *Game Option* päävalikossa ja paina **ALT** ja **F5**.
Valitse sitten **JUMP TO** niin voit valita haluamasi kohtauksen.

Puzzleista pääsee ohitse painamalla pelin
aikana **ALT+SHIFT** ja puzzlen ensimmäinen kirjain.
Kiertorata-puzzlessa toimii näppäinyhdistelmä **ALT+SHIFT+I**.

Copyright © Ville Ikkala

DAIKATANA

Käynnistä peli kometoriviparametrilla **+set**

console 1
Sitten pelin aikana paina **~** ja kirjoita **cheats on** saadaksesi cheat-modin päälle. Nyt kirjoita seuraavat koodit

god = Kuolemattomuus
health x = Energiaa (**x** = 100 tai suurempi)
weapon_give_x = Ase (**x** = 1-10)
massacre = Tapa kaikki viholliset
notarget = Näkymättömyys
noclip = Ei latausta
screenshot = Kuvankaappaus
timescale x = Vaihda pelin nopeutta

(**x** = jokin lukema, 1.0 on normaali)

map x = Valitse kenttä (x = kentän nimi)

cheats 0 = Poistaa koodit

Copyright © Ville

Ikkala

DAL X

<u>Kenttä koodit</u>

02 = **BOMB X**

03 = **SEASEX**

04 = **ANDFUN**

05 = **STRIPX**

06 = **DALLIX**

07 = **ENCORE**

08 = **EROTIQ**

09 = **CHAUDE**

10 = **DETENT**

11 = **FICHTR**

12 = **PINCFS**

13 = **PRESQE**

14 = **REUSSI**

15 = **WINNER**

Copyright © Ville

Ikkala

DARK AGES

Automaattinen ampuminen
Paina ensin **F10+Backspace**,
sitten paina **=**

Copyright © Ville Ikkala

DARK ANGAEL

Syötä seuraavat koodit Title screenissä, kun
kuulet Azrael's äänen sanovany Dark Angael:

SHIFT+G = Kuolemattomuus, loppumattomat panokset ja energia
SHIFT+I = Täysi Inventory
SHIFT+P = ???

Copyright © Ville Ikkala

DARK FORCES

LAMAXOUT = Kaikki tavarat, aseet ja suojat
LAPOSTAL = Kaikki tavarat, aseet ja suojat
LAIMLAME = Kuolemattomuus on/off
LAUNLOCK = Avaimet, koodit ja muita kivoja tavaroita
LACDS = Kartta kokonaan
LADATA = Sijaintisi koordinaatteina on/off
LASKIP = Seuraava kenttä
LARANDY = Sarjatuli
LANTFH = Teleporttaudut aloitus paikkaan
LAPOGO = Korkeuden tarkistus on/off
LABUG = Hyönteismoodi
LAREDLITE = Viholliset pysähtyvät

Kenttien warppaus-koodit

LASECBASE = Secret Base
LATALAY = Talay: Tak Base
LASEWERS = Anoat City
LATESTBASE = Research Facility
LAGROMAS = Gromas Mines
LADTENTION = Detention Center
LAREMSHED = Ramsees Hed
LAROBOTICS = Robotics Facility
LANARSHADA = Nar Shaddaa
LAJABSHIP = Jabba's Ship
LAIMPCITY = Imperial City
LAFUELSTAT = Fuel Station
LAEXECUTOR = The Executor
LAARC = The Arc Hammer

Copyright © Ville Ikkala

DARK REIGN

Kirjoita menussa **SS** ja sitten...

DARKPOWER = täydet energiat
DARKINV = kuolemattomuus
DARK20000 = rahaa 20000

Copyright © Ville Ikkala

DARKLIGHT CONFLICT

Näin muutat aluksesi tuhoutumattomaksi

Paina pelin aikana **TAB** ja **PAGE UP** yht'aikaa.
Vapauta näppäimet ja paina **P**. Ruudun alareunassa
pitäisi lukea cheat enable.

Copyright © Ville Ikkala

THE DEAD ZONE

Paina **ENTER** ja kirjoita jokin seuraavista
koodeista:

give me some oil = 10,000 öljyä
on screen = Aukaisee kartan
protect me = Kuolemattomuus
free build = Ilmainen rakentaminen
fast build = Nopea rakentaminen
show enemy mines = Näyttää vihollisen kauvokset
victory = Voitat
defeat = Häviät

Copyright © Ville

Ikkala

DEADLOCK

Paina pelin aikana **CTRL-F1** ja sitten kirjoita seuraavat koodit:

MAKE IT SO = Saat paljon tavaraa
GHOTI = Voitat tutkimuksen
FRODO = maksimi populaatio
TOUCHE = Näyttää pelin kaikki videopätkät

Copyright © Ville Ikkala

DEADLOCK 2

Paina **Ctrl** ja **F12** ja kirjoita:

PILEITON: lisää resursseja
Q40: tutkii kaiken
WALL2WALL: maksimi populaatio
CHARISMA: kaikki tietokonepelaajat ovat ystäviäsi
SQUISH: voitat tehtävän

Copyright © Ville Ikkala

DEADLY DOZEN

Paina **PAUSE** ja sitten kirjoita:

cheatcheat = Pystyt käyttämään koodeja
ammo = Loppumattomat panokset
godmode = Kuolemattomuus
fly = Lento moodi
invis = Näkymättömyys
winmission = Voitat tehtävän
losemission = Häviät tehtävän
stats = Näyttää pelin tiedot
ac919 = Kuolamttomuus, loppumattomat panokset, lento moodit
hitlermode = Viholliset eivät kuole

Copyright © Ville

Ikkala

DEATH RALLY

Kun kirjoitat kokoversiossa ajon aikana **DROMESTIC**,
saat voimakkaamman konekiväärin

Kirjoita menussa:

drool: 500000 krediittiä
draw: menetät 1000 krediittejä
drive: antaa 10 pistettä
drop: menetät 10 pistettä

Kirjoita radalla kisan aikana:

dread: Loputtomat panokset konekivääriin
drub: Kuolemattomuus
drag: loputtomat turbot
drink: raketti moottori
drug: sieni efegti

Copyright © Ville

Ikkala

DEATH TRACK RACING

Kirjoita jokin seuraavista koodeista Bonus Awards -ruudussa.
Jos kirjoitit koodin oikein kuulet äänimerkin.

MYNAMEISNEO = Kaikki kampanjat
MYNAMEISMRSMITH = Kaikki kampanjat paitsi viimeinen
WRECKEDONSPEED = Kaikki pelimoodit paitsi jalkapallo
WARPSPEEDMRSULU = Kaikki radat
METROPOLIS = Kaikki autot
INVERSION = Peilimoodi
GIVEMETHEGUYSBACK = ???
ITISWHOAMMAD = ???
BILLYTHEWHIZZ = ???
SNAR = ???

Copyright © Ville Ikkala

DEATHKEEP

LEBUZ = Lennä

LEGEO = Täysi kartta ja teleportti

LEHAT = Loputtomat loitsut

LENEE = Kuolemattomuus

LEPIK = Lisäavaimia

LESKP = Seuraava taso

Copyright © Ville Ikkala

DEATHTRAP DUNGEON

Kirjoita pelin aikana:

BILLY = nopeutta
CAFFEINE = tervetyttä
ELVIS = kuolemattomuus
HELP = paussi
MMMMUNGO = voimaa
TOOLS = kaikki aseet
TAXI = Seuraava kenttä

Copyright © Ville Ikkala

DEER AVENGER

Kun olet metsästämässä paina vasen **SHIFT** pohjaan ja sitten "**Fart**"-nappia.

Copyright © Ville Ikkala

DEER AVENGER 2

Bonus pisteitä saat näin

-Kaupungissa, ammu punaista rekkaa.
-Baarissa, tähtää darts-tauluun.
-Toimistossa, taulut...
-Klubissa, ammu pulloja...

Täysin automaattinen kivääri

Valitse **REM 16**. Klikkaa oikeaa nappia, sen jälkeen kun olet klikannut sijaintisi ja sitten **hunt**-merkkiä. Pidä sitä, kunnes aloitat metsästyksen. Näin pitäisi kiväärin muuttua automaattiseksi...

Copyright © Ville

Ikkala

DEER HUNTER

Kirjoita pelin aikana:

dhbambi: näyttää kaikki peurat
dhsportaxi: isot peurat
dhstealth: näkymättömyys
dhbuckdown: peurat ei pelasty jos ammut
dhdoeingheat: houkuttelee peurat luoksesi
dhfastgun: nopea lataus
dhmonster: houkuttelee ison peuran
dhbigbuck: isot peurat

Copyright © Ville Ikkala

DEER HUNTER 2

In the hunt view, push **F2** to bring up command window at the top of the screen and type in any of the following:

dh2circle Trail deer's rear for easy kill
dh2deadeye Arrow/Bullet cam
dh2doolittle Deer won't run away
dh2flash Run very fast
dh2honey Deer come to you
dh2shoot Takes you straight to a deer
dh2sidewind Player only walks toward a deer
dh2sightin Sights gun automatically
dh2supaflash Run very, VERY fast!
dh2tracker Shows deer on the map and GPS
dh2wright Fly mode

dh2blizzard Cycles weather more quickly
dh2thunder Makes it thunder
dh2light Makes it lightning
dh2rain Makes it rain
dh2snow Makes it snow

camera set deer# See through deers eyes
camera set crow# See through crows eyes
camera set fox# See through foxes eyes
camera set player Brings you back to hunter

'#' sign refers to which animal you wish to 'see' through.

To turn off cheats, just repeat the process.

Copyright © Ville Ikkala

DEER HUNTER 3

Paina **F2**, kirjoita koodi ja paina vielä **F2**
aktivoidaksesi koodin:

DH3NOFEAR = eläimet eivät pelkää metsästäjää
DH3BEACON = vedät eläimiä puoleesi
DH3FIND = teleporttaat lähimmän eläimen luokse
DH3LEADAY = luotinäkymä
DH3WATER = sateinen sää
DH3ICE = luminen sää

Copyright © Ville Ikkala

DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES

Paina **F2** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista,
sitten paina uudestaa **F2**

dh5find = Vie sinut lähimmän eläimen luo
dh5findnext = Vie sinut lähimmän eläimen luo
dh5nofear = Eläimet eivät pelkää sinua
dh5water = Sataa
dh5zeus = Salamoi
dh5leaves = ???
dh5truck = Pelaaja ajaa rekkaa

Copyright © Ville

Ikkala

DELTA FORCE

Paina **'**-näppäintä (joissakin versioissa **ö**) ja kirjota:

iwillsurvive: Kuolemattomuus
takeittothelimit: Loppumattomat ammukset
raindropskeepfallinonmyhead = Kutsu Artylle
hitmewithyourbestshot = Huippu-CPU

Copyright © Ville Ikkala

DELTA FORCE 2

Pelin aikana paina **'** (jos ei toimi, niin paina **Ö**),
sitten kirjoita seuraavat koodit:

DIEWITHYOURBOOTSON = loppumattomat aseet
REVELATIONS = kahdeksan tykistön laukausta
STILLLIFE = näkymättömyys
SUNANDSTEEL = lataa ammuksia
THETROOPER = jumalamoodi

Copyright © Ville Ikkala

DELTA FORCE 2 (DEMO)

Paina ' ja sitten kirjoita:

imnotafraidtofight = Loppumattomat panokset

Copyright © Ville Ikkala

DELTA FORCE: LAND WARRIOR 2

Pelin aikana paina **§** (jos ei toimi, niin paina **Ö**)
(Tanskalaiset käyttäjät **Ø**), sitten kirjoita
seuraavat koodit:

Drury = Täydet panokset
Kariya = Loppumattomat panokset
Roy = Mega HP
Corbet = Näkymättömyys
Domi = Artilary Strikes

Copyright © Ville Ikkala

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

Pelin aikana, avaa konsoli painamalla **~** ja
kirjoita sen jälkeen jokin seuraavista:

ClayburnFallmont = Täydet panokset
StanGable = Loppumattomat panokset
JeffersonDarcy = ???
AceEvans = Näkymättömyys
RogerPhillips = ???

Copyright © Ville Ikkala

DESCENT

GABBAGABBAHEY = Koodit päälle.
RACERX = Kuolemattomuus.
MITZI = Kaikki avaimet.
FARMERJOE = Hyppää kenttään X.

Copyright © Ville Ikkala

DESCENT 2

ALMIGHTY: kuolemattomuus
HONESTBOB: aseet
LPNLIZARD: hakeutuvat aseet
FREESPACE: seuraava taso
ALGROOVE: avaimet
ROCKRGRL: kartta

Copyright © Ville Ikkala

DESCENT 3

Kirjoita nämä koodit pelin aikana. Koodit toimivat vain yksinpelissä.

TREESQUID = Täysi kartta
MORECLANG = Tasohyppy
TUBERACER = Aiheuttaa 210 vahinkoa
BURGERGOD = Haavoittumattomuus
DEADOFNIGHT = Tappaa kaikki viholliset miinoihin
TESTICUS = Verhoutuminen
IVEGOTIT= Täydet suojat, energia ja aseet

Copyright © Ville Ikkala

Paina pelin aikana LEFT SHIFT + F11 ja sitten kirjoita seuraavat koodit:

timeless = Pysäyttää ajan fidel castro = Näyttää dialogin medic = Näyttää vinkkejä powerman = Uudet aseet schneider = Lopeta tehtävä clint = Voita tehtävä jackal = ???

hollow man = Näkymättömyys show me all = Näyttää kaikki...

zeus = Apua jumalilta

Copyright © Ville Ikkala

DESTRUCTION DERBY

Jos haluat kuolemattomaksi, etene Championship
Moodiin ja valitse mikä tahansa rata. Sitten kirjoita **!DAMAGE!**

Kirjoita nimesi tilalle jokin seuraavista:

!DAMAGE!: Autosi ei hajoa
REFLECT!: Pääset ajelemaan uudella radalla
!DAMAGE!BUSTED REFLECT!: Kokeile

Copyright © Ville Ikkala

DESTRUCTION DERBY 2

Aloita turnaus. Anna nimeksesi **MACSrPOO**.
Älä mene lainkaan ajamaan kisaa, vaan valitse harjoitusvaihtoehto. Nyt sinun pitäisi päästä pelamaan kaikkia ratoja voittamatta kisaakaan.

Copyright © Ville Ikkala

DETHKARZ

Kirjoita päämenussa:

itsasmallworld: kaikki autot
kcolnu: kaikki radat
zrakhted: kaikki auki

Copyright © Ville Ikkala

DEUS EX

Ensiksi tee varmuuskopio tiedostosta **user.ini** joka löytyy **deusex/system** hakemistosta. Sitten aukaise **user.ini** tiedosto johonkin tekstieditoriin (esim. Muistio). Etsi vapaana oleva kohta (esim t=) ja lisää teksti **talk** (esim. t=talk). Nyt pelin aikana paina T, poista aina **say**, ja kirjoita:

set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True

Nyt paina **T** uudestaan ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

god = Kuolemattomuus
invisible = Näkymättömyys
invisible

true/false = Näkymättömyys on/off
iamwarren = EMP suoja päälle
tantalus = Tappaa valitun kohteen
legend = Salainen menu
allweapons = Kaiki aseet
allammo = Täyttää panokset
allhealth = Täysi voimat
allenergy = Täydet energia
allcredits = 10000 credittiä
allimages = Kaikki kuvat
allskillpoints = Kaikki taitopisteet
summon X = antaa tavaran **X** (lista alhaalla)
behindview

1/0 = Vaihda kuvakulmaa
fly = Lento moodi ON
walk = Lento moodi OFF
opensesame = Avaa valitun oven
legend = Salainen menu

Käytä X:n tilalla

Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar

WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun
Weaponmodreload
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor

LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher
Cat
Rat
Mutt
mj12troop
mj12commando
unatcotroop
militarybot
bummale
bumfemale
doctor
nurse
cop
riotcop
doberman
Securitybot2
Securitybot3
Securitybot4
Spiderbot
bioelectriccell
soldier
sailor
chef
maggiechow
Seagull

Kenttien oikominen

Paina **t** ja kirjoita jokin seuraavista:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase Open 03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase

Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

Näyttää videot

Paina **t** ja kirjoita jokin seuraavista:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

Copyright © Ville

Ikkala

DEVIL'S ISLAND PINBALL

Aloita peli ja paina **Print Screen** -nappia,

ja kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

none

shall pass = Ball Blocker on/off
checkmate = Set to Final Ball
geriatric = Time Increased
deadman = Zombie Ball Enabled
mixmaster = Next Ingredient Enabled
donut = Last Ingredients Enabled
transwarp = Powerball Enabled

Copyright © Ville

Ikkala

DIABLO

Näin opit kopioimaan mitä tahansa tavaroita:

1. Tiputa kopioitava esine maahan.
2. Mene kauemmaksi.
3. Erota yksi raha kasasta.
4. Klikkaa maahan tiputetun esineen kohdalla
(et saa pitää inventaariota päällä).
5. Laita MATKALLA inventaario päälle, ja juuri,
kun olet ottamassa (joka oli maassa) klikkaa rahaa.
Älä laita molempia tavaroita samaan aikaan maahan,
koska kopioitu esine häviää.

Haluatko tehdä äijäästäsi paremman? Pelaa normaalisti
vaikka neljännelle tasolle asti. Tallenna peli. Tämän jälkeen
aloita uusi peli, valitse hahmosi valikosta ja valitse new
game. Nyt peli alkaa alusta, mutta hahmosi on sillä tasolla,
mihin se jäi ja sait myös pitää samat varusteet.

Koodeja:

Abandoned Shrine: +2 DEX, ei miinuksia
Creepy: +2 STR, ei miinuksia
Cryptic: Täysi manapallo
Divine: Ilmainen manajuoma ja parannusjuoma
Eerie: +2 MAG, ei miinuksia
Eldritch: Kaikista kantamistasi juomista tulee

rejuvenation-juomia
Enchanted: Menetät jostakin arvostasi pisteitä, mutta

joku arvosi saa pisteitä
Glimmering: Kaikki kantamasi tunnistamattomat

esineet tunnistetaan
Gloomy: Parantaa kantamiasi panssareita, mutta

huonontaa aseita
Holy: Sama kuin taikoisit Phasing-taian
Magical: Mana shield
Mysterious: Sama kuin Enchanted
Ornate: Holy bolt -taikasi nousee tasolle, mutta menetät

pysyvästi manaa
Secluled: Täysi kartta
Spiritual: Kaikkiin tyhjiin kohtiin inventaariossasi

tulee hiukan rahaa
Stone: Kaikki tyhjät taikasauvasi ladataan
Tainted: Kaikkien ryhmäläistesi taso muuttuvat (joku

nousee, joku laskee)
Weird: Sama kuin Religious
Blood fountain: Aina kun käytät tätä, saat lisää

energiaa (rajaton käyttö)
Purifying spring: Aika kun käytät tätä, saat lisää

manaa (rajaton käyttä)

Fountain of tears: Joku tasosi nousee, joku laskee

Murky pool: Saat Infravision-taian

Copyright © Ville

Ikkala

DIE BY THE SWORD

Kirjota **F1** pohjassa:

mukor: kuolemattomuus
dedly: tehokas ase
golrg: tekee sinusta ison
btiny: tekee sinusta pienen
silky: jäädyttää viholliset
peace: tappaa viholliset

Copyright © Ville Ikkala

DIE HARD TRILOGY

Missä tahansa 3 pelissä paina **R** ja **2** pohjaan,
niin voit kirjoittaa seuraavat koodit:

Die Hard 1

oikealle,ylös,alas,E: Kuolemattomuus
oikealle,E,alas,O: 50 kaikkia kranuja
R,U,D,E: kuolemattomuus
R,E,D,O: 50 kranua
R,E,E,D: Lihavuus
R,U,D,D,E,R: kaikkia loputtomasti

Die Hard 2

DARE: kuolemattomuus
RUDE: mikä tahansa ase
RELOAD: paljon kranuja ja ohjuksia

Die Hard 3

vasemmalle,O,ylös,E,oikelalle: Loputtomat

elämät

Copyright © Ville

Ikkala

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Paina **ESC** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

ANY PAINLESS = jumalmoodi
ANY FOGGING = kytke sumu
ANY FOLLOWME = liikuta kameraa
SHOOTING WEAPONS = kaikki aseet
SHOOTING AMMO = loppumattomat ammukset
SHOOTING AUTORELOAD = kytke automaattinen lataus
SHOOTING AUTOFIRE = kytke automaattinen tulitus
SHOOTING SLOWMO = hidasta vihollisia
SHOOTING SLOWROCKET = hidasta raketteja
DRIVING GHOST = aja seinien läpi
DRIVING NITRO = loppumaton nitro
DRIVING CHANTASTIC = aja nopeammin
DRIVING FREEZE = kytke aikaraja
DRIVING SNOW = lunta
DRIVING SUSONLY = aja vain renkaifla
ACTION WEAPONS = kaikki aseet
ACTION AMMO = loppumattomat ammukset
ACTION FREEZE = jäädytä viholliset
ACTION TARGETING: kytke automaattinen tähtäys
ACTION LASER = kytke lasernäkö
ACTION GHOST = kävele seinien läpi
ACTION FOLLOWTERRAIN = mahtihyppyjä
ACTION MRBONES = luuranko-moodi
ACTION SHOCKED = sähköinen moodi
ACTION FPS = first person -näkymä
ACTION FRAGYUCK = enemmän verta
ACTION PILLOWMODE = pienet päät
ACTION BIGHEAD = isot päät.

Copyright © Ville Ikkala

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Avaa tiedosto **autoexec.cfg** johonkin tekstieditoriin (esim. muistio).
ja muuta parametreja **(0/1 = pois/päälle)**

PlayerTakeDamage = Kuolemattomuus ON tai OFF
AITakeDamage = Vihollisten kuolemattomuus ON tai OFF
PlayerClip = Clipping ON tai OFF

(HUOM! Muista ottaa varmuuskopio tiedostosta!!)

Copyright © Ville Ikkala

DINOSAUR'US

Kenttien koodit

SPIDY

GENESIS

SNOWMAN

MASELL

ASI

MURPHY

TSC

REMETIX

PELLUS

VOID

PORTAS

CSABA

CABO

ZOLI

KAROLY

ZSOLTI

TIBI

THOMAS

BIRD

MATULA

MAJOM

FABLE

HURKA

KIGYO

HALAL

KARFIOL

ABRAK

GYOKER

BORZALOM

Copyright © Ville Ikkala

DIRT TRACK RACING: HOLDEN AUSTRALIA

$1,000,000
Laita **MEGASAXON** nimeksi career moodissa.

Copyright © Ville Ikkala

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Pelin aikana, paina **ENTER** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista, sitten paina **ENTER** uudestaan:

moneyfornothing = Manaa ja kultaa 9999
wearethechampions = Voittaa tehtävän
loser = Häviää tehtävän
herecomesthesun = Avaa kaikki kartat
paintitblack = Piilottaa kartan
anotherbrickinthewall = Antaa rakentaa rakennuksia pääkaupunkiin
givepeaceachance = Rauha kaikkien kansakuntien kanssa
badtothebone = Sota kaikkien kansakuntien kanssa
cometogether = Liitto kaikkien kansakuntien kanssa
jump = ???
stairwaytoheaven = ???
lifeisacarnival = ???
allalongthewatchtower = ???
invisibletouch = ???
letsdothetimewarpagain = ???

Copyright © Ville

Ikkala

DOGS OF WAR

Peliä helpottaaksesi kirjoita pelin aikana
TIMBO ja paina **F5** -näppäintä poistaaksesi
spritejen törmäystunnistus

Copyright © Ville Ikkala

DONALD IN COLD SHADOW

Tasokoodeja:

ININJA
AARRGH
MUDPIE

Copyright © Ville Ikkala

DOOM

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista koodeista:

IDBEHOLDI = Osittainen näkymättömyys
IDBEHOLDL = Valo
IDBEHOLDR = Myrkyillä ei vaikutusta
IDBEHOLDS = Kuolettava kosketus (Berserk)
IDBEHOLDV = Vastakkainen näkymä
IDDQD = Kuolemattomuus
IDDT = Koko kentän kartta
IDKFA = Kaikki avaimet ja täydet ammukset
IDSPISPOPD = Koko kartta ja vihollisten sijainti

(paina ensin **TAB**, kirjoita kahdesti)

Copyright © Ville Ikkala

DOOM 2

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista

koodeista:

IDBEHOLDA = Kaikki kartat
IDBEHOLDI = Osittainen näkymättömyys
IDBEHOLDL = Valo
IDBEHOLDR = Myrkyillä ei vaikutusta
IDBEHOLDS = Kuolettava kosketus (Berserk)
IDBEHOLDV = Vastakkainen näkymä
IDCHOPPERS = Moottorisaha
IDCLIP = Seinien läpi kävely
IDDQD = Kuolemattomuus
IDDT = Koko kentän kartta
IDFA = Uudet aseet
IDKFA = Kaikki avaimet ja täydet ammukset
IDMYPOS = Koordinaatit

Copyright © Ville

Ikkala

DOT VALLY

Kenttä koodit

01 = **RESET**
02 = **NOVICE**
03 = **AMATEUR**
04 = **PROF**
05 = **MAGMA**
06 = **GONSO**
07 = **SOFTI**
08 = **MAIN**
09 = **NIL**
10 = **NEWYORK**
11 = **CHESS**
12 = **EINSTEIN**
13 = **CASTLE**
14 = **TUNNEL**
15 = **NOPE**
16 = **BONUS**
17 = **DUESI**
18 = **ZZXX**
19 = **ANALOG**
20 = **SCRIMP**
21 = **CARAMANGA**
22 = **BLACK**
23 = **EASY**
24 = **TOBI**
25 = **RADIO**
26 = **SUPERIOR**
27 = **REMS**
28 = **INTERRUPT**
29 = **PFLEUING**
30 = **OBELI**

31 = **NIRVA**

32 = **PANTE**

Copyright © Ville

Ikkala

DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS

Pelin aikana paina **ENTER** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

{levelup} = Level Up
{levelmax} = Max Level
{ineedwood} = Puuta
{ineedmeat} = Lihaa
{ineedrice} = Riisiä
{ineedfood} = Ruokaa
{ineedwine} = Viiniä
{ineediron} = Rautaa
{ineedall} = Kaikki tavarat
{ineedopenfog} = ???
{fps} = Näytä ruudunpäivitys nopeus
{superman_ex} = ???
{speed_ex} = ???
{ineedswin} = ???
{ineedsuperpower} = ???
{ineedopenallstory} = ???
{ineedclear} = ???
{ineedhelpme} = ???
{ineedown} = ???
{net} = ???
{birth_ex} = ???
{addspeed_ex} = ???
{subspeed_ex} = ???
{rain_ex} = ???
{dayandnight_ex} = ???
{gale_ex} = ???
{screenshot} = ???
{screenshot_ex} = ???
{hlylevelup} = ???
{nettest_ex} = ???

{superscreenshot_ex} = ???
{savent_ex} = ???
{skill_ex} = ???
{valiantscale_ex} = ???
{ver} = ???
{allmj_ex} = ???
{r18} = ???
{r19} = ???

Copyright © Ville

Ikkala

DRAKAN

Paina pelissä **** -merkkiä päästäksesi puhemuotoon.
Anna sitten jokin seuraavista koodeista:

iamgod = kuolemattomuus
smoghead = täysi terveys
debug on / **debug off** = debug-moodi on/off
all weapons = listaa aseet debug-moodissa
give x = antaa aseen **x** (**x** = aseen nimi)

Copyright © Ville Ikkala

DRAKAN (DEMO)

Paina pelissä **** -merkkiä päästäksesi puhemuotoon.
Anna sitten jokin seuraavista koodeista:

sanctuary = kuolemattomuus
smeghead = täysi terveys
debug on / **debug off** = debug-moodi on/off

Copyright © Ville Ikkala

DRIVER

Kaikki radat ja autot (iMUROi)

Jos et läpäise harjoitusvaihetta mutta haluaisit ajaa tehtäviä, niin teeppäs näin. Tee varmuuskopio tiedostosta **DRIVER\DATA\MLADDER.DML**. Editoi sitten **DRIVER\DATA\MLADDER.DML** -tiedostoa muistiossa. Poista rivit: **INTERVIEW** ja **QUITONFAIL**. Tallenna tiedosto ja voit pelata pelin tehtäviä.

High Score ruudussa kirjoita nämä koodit

RUS3L = Näkymättömyys
NJW280172 = Nopeat autot
WAC271074 = Ei poliiseja
TMR300866 = Credits
ANJW16696 = Aloita etsintäkuulutettuna

Copyright © Ville

Ikkala

DRIVER

(DEMO)

First make a backup copy of the file **Mission661.dms**, which is located in the Driver Demo install dir then in **scripts/missions/**. Then open it with your favorite text editor. In the file you'll find when cops appear, your damage, the time, and you can also change how your car looks.

To get unlimited damage, take out the lines:

EnablePlayerDamage
MaxPlayerDamage 24576

file://(0 ->4096*6 is range)

To get unlimited time, take out the lines:

DebugInfo 1
file://TimePlayer
Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds

To Change your car, replace the 0 in PlayerCarType 0 with one of the following numbers:

0 - Original Car
1 - Crew Cab Pickup
2 - "Luxury"/Pimp Coupe
3 - Sports Coupe
4 -

Camaro? (Fast)
5 - Toronado
6 - Nova?
7 - Cadillac Sedan
8 - Bonneville?
9 -

Chevelle?
10 - L.A.P.D. Caprice Cruiser

(Horn activates lights and siren)
11 - Cadillac? Coupe
12 -

Firebird/Camaro Z28
13 - Taxi
14 - Cadillac Sedan
15 - Error - Do not use
16 - Jaguar

(CrazyFast: 170+)

17 - '55 Thunderbird (CrazyFast)

Copyright © Ville

Ikkala

DUCATI WORLD RACING CHALLANGE

Laita seuraavat koodit pelaajan nimeksi:

ITSALLOVER = Quick Race auki
BADDRIVER = Dunny Moodi päälle
TEAM = Joukkueen kuvat
GREEDYGIT = rahaa
THEDOGSNADS = Fogarty Bike Quick Raceen
TODDMCARTOR = Todd 900 Superlite Quick Racen

Copyright © Ville Ikkala

DUKE NUKEM 1

Paina **BACKSPACE** ja **PAGEDOWN** yht' aikaa pohjaan,
niin saat täyden tulivoiman ja kaikki avaimet.

Kokeile myös seuraavia näppäinyhdistelmiä:

G+O+D = Täysi elämä ja kaikki välineet
G+O+W = Pääset seuraavaan kenttään

Copyright © Ville Ikkala

DUKE NUKEM 2

E+A+T = Energiat
N+U+K = Valitse ase

Copyright © Ville Ikkala

DUKE NUKEM 3D

Kirjoita pelin aikana:

DNALLEN: Tulostaa ruudun yläreunaan "BUY MAJOR STRYKER"
DNBETA: Tulostaa ruudun yläreunaan "PIRATES SUCKS"
DNCASHMAN: Heittää rahaa ilmaan ovenavausnapista
DNCORNHOLIO: Kuolemattomuus päälle/pois
DNCOSMO: Tulostaa ruudun yläreunaan "REGISTER COSMO TODAY"
DNHYPER: Steroideja
DNKROZ: Kuolemattomuus päälle/pois
DNITEMS: Tavarat, avaimet, suojat
DNSCOTTYxy: Tasohyppy (**x** = episodin numero ja **y** = tason numero)
DNSTUFF: Aseet, panokset, tavarat, avaimet, suojat

Käynnistä peli jollakin seuraavista komennoista:
(Esim. **DUKE3D /M**)

/? = Saat tietoja erilaisista käynnistyskomennoista
/Lx = Voit valita haluamasi kentän (**x** = kentän numero)
/Vx = Voit valita episodin (**x** = episodin numero)
/M = Poistaa viholliset pelistä
/Sx = Vaikeustaso (**x** = vaikeustason numero)

Copyright © Ville

Ikkala

DUKE NUKEM 3D: ATOMIC EDITION

Kirjoita seuraavat koodit pelin aikana:

DNGODLY = Kuolemattomuus on

DNUNGODLY = Kuolemattomuus off

DNWARPxyy = Kentä oikominen (**x** = episodi, **yy** = kentän numero)

DNAMMO = Täydet panokset

DNVIEW = ???

DNWEAPONS = Kaikki aseet

DNUNLOCK = Avaa kaikki ovet

DNITEMS = Kaiki tavarat, avaimet yms.

DNSTUFF = Kaikki aseet, panokset ja avaimet

DNRATE = Näyttää ruudunpäivitysnopeuden

DNSKILLx = Aloittaa kentän alusta vaikeustasolla x

DNCLIP = Seinienläpi kävely

DNHYPER = Steroids

DNENDING = Päättää episodin

DNCASHMAN = Duke heittää rahaa SpaceBar napilla

Copyright © Ville

Ikkala

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Pelin aikana, paina **~** niin saat konolin esiin.
Sitten syötä jokin seuraavista koodeista:

give all = Kaikki aseet ja tavarat
give ammo = Kaikki aseet
give jetpack = Jet Pack
give forcefield = Suoja kenttä
give life = Ylimääräinen elämä
give keys = Saat kaikki avaimet
give nuke = ???
give secret = ???
toggle r_timings = ???
toggle r_stats = Pelin tilastot
toggle g_debug = Debug -moodi
camera camera = ???
camera player = Normaali kamera
kill = Itsemurha
toggle g_p_god = Kuolemattomuus
pause = Matrix-tyylinen pysäytys
toggle g_map_info = ???

Copyright © Ville

Ikkala

DUNE 2

Käynnistä peli komennolla **undn2trn**, niin pelin aikana **plussaa** painamalla saat lisää rahaa, jos säiliöihin mahtuu.

Copyright © Ville Ikkala

DUNE 2000

Paina **ENTER** ja kirjoita sitten seuraavat:

dune2000windowsgivemethepowertokillmyenemydune2000: God Mode
dune2000putspiceonmypizzadune2000: Extra Spice
dune2000imamalosertousethesecheats(+xx)dune2000: level jump

Copyright © Ville Ikkala

DUNGEON KEEPER 2

Paina pelatessasi **Ctrl-Alt-C**, ja kirjoita sitten koodi huijataksesi. Päästyäsi huijaustilaan kuulet äänen.

SHOW ME THE MONEY = Antaa rahaa
NOW THE RAIN HAS GONE =Paljastaa kartan
10 FEEL THE POWER = Hirviöiden taidot tasolle
FIT THE BEST = Kaikki huoneet ja ansat
I BELIEVE ITS MAGIC = Kaikki taikaloitsut
DO NOT FEAR THE REAPER = Voitat tason

Copyright © Ville Ikkala

DUNGEON SIEGE

Paina **ENTER** ja syötä jokin seuraavista koodeista:

+zool = Näkymättömyys
+chunkey = Always chunky
+superchunkey = Chunk Factor
+version = Pelin versio
+drdeath = +150 kaikkea
+shootall = No longer need to click
+sixdemonbag = All summoning spells
+loefervision = Ei sumua
+xrayvision = No textures
+minjooky = hahmot erittäin pieniä
+maxjooky = Hahmot erittäin isoja
+checksinthemail = 999,999 kultaa
+sniper = Gives all bows 100 meter range
+ = Koodit päälle
- = Koodit pois päältä

Copyright © Ville

Ikkala

DWEEBS MAZE MANIA (DEMO)

<u>Kenttien koodit</u>

2 = **d2w6b7**

3 = **u9c4b8**

4 = **d2w6b732**

5 = **n6u2ze47**

6 = **f9h4a3**

Copyright © Ville Ikkala

DWEEBS WORLD (DEMO)

Kenttien koodit

2 = **dw724529**

3 = **wd538248**

4 = **eb486297**

5 = **al975328**

Copyright © Ville Ikkala

DX-BALL 2

Kirjoita **eureka** pelin aikana. (Kuulet äänen jos onnistui.)
Sitten paina jotain seuraavista napeista:

Up = Ensimmäinen lauta
Down = Viimeinen lauta
Right = Seuraava lauta
P = Pause
Left = Edellinen lauta
[F5] = MIDI musiikki
[F6] = Musiikki pois

Copyright © Ville Ikkala

EARTH 2140

Aloita peli kometorivi parametrilla:

x640 KR MS MW WW MD
tai
x800 KR MS MW WW MD

Riippuen siitä mikä resoluutio sinulla on. Nyt paina
pelin aikana **SHIFT** pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista
koodeista:

RTHKILL = Tuhoaa kaikki valitut yksiköt
RTHHEALTH = Parantaa kaikki valitut yksiköt
RTHSHOWMP = Paljasta tehtävä alue
RTHCSHE = $5000 kaikkille joukkueille
RTHMN4 = ???
RTHMN2 = ???
RTHRNFRCMNT = Antaa toisten pyytää apua
RTHVCTR = Voitat tehtävän
RTHRSRCHE = ???
RTHRSRCHLL = Complete All Levels of Research for All Teams
RTHPVR = Maksimi voima suojalle ja tulivoimalle
RTHGLX## = Hyppää tehtävän ##

Copyright © Ville

Ikkala

EARTH 2150

Paina **ENTER** ja kirjoita **I_wanna_cheat**

Paina **ENTER** ja kirjoita jokin seuraavista

koodeista
ja paina **ENTER**

x-mas_pack = Täysi korjaus/panokset
fireworks = Miinoja
armageddon = Meteoriitti sade
no_more_secrets = Täysi kartta
no_one_hides = Näet kaikki yksiköt
einstein 0/1 = Nopea räjähdys, 0=Off, 1=On
help_me_please!!! 0/1 = Nopea räjähdys Pelaaja ainoastaan

0=Off, 1=On

the_hammer_of_thor = Tappaa kaikki viholliset

massacre = Tappaa kaikki viholliset

see_you_next_life = Tuhoa valittu yksikkö

hasta_la_vista_enemigos = Tuhoa kaikki näkyvät yksiköt/objektit

bad_time_bad_place = Vahingoita kaikki lähi yksiköitä

eagle_eye = Näet kaikki

let_be_darkness = Sumua

Copyright © Ville

Ikkala

EARTHWORM JIM

Pause the game and slowly enter these codes:

itsawonderful:

Extra life
onandonandon: Maximum number of game continues
threemileisland: Maximum energy
iddqd: Show developers
idkfa: Show testers
popquizhotshot: Gives you 1000 bullets
hatman: Stick figure mode
bloated: Jim gets an afro
festering: Jim gets a red afro
sweaty: Jim gets big lips
pusfilled: Jim gets antenae
malformed: Jim gets a big pair of glasses
slugforabutt: Jim gets an arrow through the head
slaughterhouse: Access the first five levels of the game
getthecheesetosickbay: Access all levels

Copyright © Ville

Ikkala

EARTHWORM JIM 2

Press **P** to pause the game and type in these codes:

booster: Full energy
luehmann: Invincible
just cut to the end: See ending video
go anywhere: Level select
fruit: Go to Anything But Tangerines
dublin: Go to Puppy Love
hoffman: Go to Flyin Kin
abrown: Go to Cow Abduction
shiny shines: Go to Inflated Head

Copyright © Ville Ikkala

ECHELON

<u>Seuraavaan kenttään:</u>
Avaa konsoli painamalla pelin aikana **`** -nappia.
Sitten kirjoita:

srv_success 1

Kaikki tehtävät on selvitetty ja voit lopettaa tehtävän painamalla **ESC**.

Copyright © Ville Ikkala

EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE

Vie hiiren kursori onnettomuuskohtauksessa *options*-napin päälle, mutta älä klikkaa sitä. Kirjoita sitten **SIXTEEN**, jolloin saat listan kaikista tehtävistä ja voit pelata niistä mitä tahansa.

Copyright © Ville Ikkala

EMPIRE EARTH

Pelissä paina **ENTER**, sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista ja paina uudestaan **ENTER**:

my name is methos = Kaikki resurssit & paljastaa kartan
atm = +1000 Kultaa
you said wood = +1000 Puuta
rock&roll = +1000 Kiveä
creatine = +1000 Rautaa
boston food sucks = +1000 Ruokaa
all you base are belong to us = +100,000 kaikkia
asus drivers = paljastaa kartan
somebody set up us the bomb = Voitat pelin
ahhhcool = Häviät pelin
display cheat = Tulostaa kaikki koodit
the big dig = Menetät kaikki resurssit
boston rent = Menetät kaikki kullat
uh, smoke? = Menetät kaikki puut
headshot = Poistaa objektin kartalla
the quotable patella = Kaikki joukot päivittyvät
i have the power = Taika/Voima täyteen
brainstorm = Nopea rakentaminen
columbus = Näe kalat ja eläimet
friendly skies = ???
coffee train = Palauttaa/täyttää energian kaikille joukoulle

Copyright © Ville

Ikkala

EMPIRE OF THE ANTS

Saadaksesi koodit toimimaan, käynnistä peli kometorivi parametrilla **/11**.
Paina **F11** niin saa cheat ikkunan pelin aikana ja kirjoita sitten seuraavat koodit:
(***Esim. C:\Ants\Ants.exe /11***)

showmap = Paljastaa kartan
Disco = ???
marche = Jäädyttää muurahaiset
WinLevel = Voitat kentän
LoseLevel = Häviät kentän
wannaFood = Saat ruokaa
wannaMat = Saat materiaalia

Copyright © Ville

Ikkala

EPIC

Tasojen koodit

Taso 1. = **AURIGA**
Taso 2. = **CEPHEUS**
Taso 3. = **APUS**
Taso 4. = **MUSCA**
Taso 5. = **PYXIS**
Taso 6. = **CETUS**
Taso 7. = **FORNAX**
Taso 8. = **CAELON**
Taso 9. = **CORVUS**

Copyright © Ville Ikkala

EPIC PINBALL

Paina pelin aikana vuorotellen **Q**, **B** ja **N**, niin
saat toisen pallon peliin.

Paina seuraavia nappeja pelin aikana:

T = Voit vaihtaa pallon liikkumisnopeutta
X tai **.** = Oikea flipperi ylös
, = Vasen flipperi ylös
Q,B,J = Saat toisenkin pallon peliin
Q,B,N = Saat toisenkin pallon peliin
Q,J = Voit ohjata pallon kulkua nuolinäppäimillä
Q,F1 = Kone kysyy "ENTER PARAMS THEN PRESS ESC"
Q,F9 = Reunat ilmestyvät (ei toimi kaikissa versioissa)
Q,F10 = Kuvakaappaus, kuvatidoston nimi on SCREEN.PCX
ENTER = Pistetaulu pois/päälle

Copyright © Ville

Ikkala

EQUESTRIAD 2001

Pelin menussa mene **Options** -kohtaan ja valitse sieltä **Cheats**.
Syötä koodi ja paina **ENTER**.

MR HAPPY = No Dressage Failures
BIGHEAD = Iso pää moodi

Copyright © Ville Ikkala

ERADICATOR

Press **** and then type in the following

code during gameplay:

Demo Version

BLOODLUST	Weapon power up
FUSHIPI	God mode
GUNS	All weapons and ammo
TUNNEL	Walk through walls
XMAS	Gain all items

Full Version

AIMOVE	Enemy AI toggle
AMOBJECT	Shows objects on automap
ARMS	Gain all weapons and ammo
BLOAD	Level warp
BLUB	Slow-motion toggle
DIG	Walk through walls
DUNHOUR	Kill all enemies
FMK	Gain full health

GIFT	Gain all items
GOBBET	Gib Yourself(?)
GPS	Display location
GRAV	Lower gravity level

Copyright © Ville

Ikkala

ETHERLORDS

Paina **§**-näppäintä niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita **EtherRevelation** ja
sen jälkeen seuraavat koodit:

<u>Seikkailumoodi</u>
open_fog = Poistaa sumun
hide_fog = Sumu takaisin
lose = Häviää tehtävän
win = Voittaa tehtävän
save = Pikatallennus
load = Pikalataus
player = Tietoja pelaajista
give all = Antaa 15 resurssia (ei Etheriä)
view resources = Tietoa resursseista

<u>Taistelumoodi</u>
lose = Häviää taistelun
win = Voittaa taistelun
view_hand = Näyttää vastustajan kortit
hide_hand = Piilottaa vastustajan kortit
swap = Vaihtaa paikkaa vastustajan kanssa
view army = Tietoja armeijastasi
view hand = Tietoja korteistasi
view players = Tietoja taistelun osapuolista
view spells = Näyttää loitsujen ja ja olentojen 4-merkkiset koodit
add spell <koodi> = Lisää käteen yo. koodin mukaisen loitsun
add creature <koodi> = Lisää käteen yo. koodin mukaisen olennon
change health <nro> = Muuttaa sankarin terveyden numeron arvoon
change mana <nro> = Muuttaa sankarin manan numeron arvoon
change links <nro> = Muuttaa sankarin manalinkit numeron arvoon
change enemy health <nro> = Muuttaa vastustajan terveyttä

change enemy mana <nro> = Muuttaa vastustajan manaa
change enemy links <nro> = Muuttaa vastustajan manalinkkejä

Copyright © Ville

Ikkala

EUROPA UNIVERSALIS

Paina **F12** pelin aikana avataksesi konsolin ja kirjoita haluamasi koodi:

richelieu = kontroloi kaikkia sotilasyksiköitä
pappenheim = fog of war
columbus = tutki kaikkia provinsseja
gustavus = kasvata maan teknistä tasoa
drake = kasvata meriteknistä tasoa
cromwell = kasvata infrastruktuuri tasoa
polo = kasvata kaupankäynnin tasoa
oranje = vakaus +3
cortez = poista alkuasukkaat
alba = poista kapinat
tilly = keinoäly ei julista sotaa
montezuma = lisää 5,0000 dukaattia
pocahontas = lisää 10 kolonistiä
dagama = lisää 10 kauppiasta
swift = kasvattaa pääkaupunki provinssin asukaslukua 10 000
peterthegreat = joukkojen rajoitus
russianhordes = lisää tykinruokaa
difrules = god mode
vatican = lisää 10 diplomaattia
event (number) = käynnistää erikoistapahtuman*
* esim. "**event 23**" käynnistää portin sulkeutumisen.

Copyright © Ville

Ikkala

- paina ^ niin aukeaa konsoli (tai ~) - kirjoita thingamabob

- nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista:

@godmode(0,1) = Kuolemattomuus päälle @godmode(0,0) = Kuolemattomuus pois päältä help = Näyttää koodit

give 0 money x = Antaa x määrän rahaa give 0 exp x = Antaa x määrän kokemus pisteitä fps 0 or 1 = Näyttää frameraten

Copyright © Ville Ikkala

Pelissä paina ~ -nappia niin avautuu konsoli. Konsolissa

kirjoita thingamabob. Sen jälkeen pitäisi<i> Activated! </i> teksti

ilmaantua ja seuraavat koodit pitäisi toimia:

@godmode(0,1) = Kuolemattomuus

@godmode(0,2) = Kuolemattomuus (All Hits Score)

@givestrength(getunitofplayer(0,0),XXX) = Give Strength XXX (# of points)

@givedexterity(getunitofplayer(0,0),XXX) = Give Dexterity XXX (# of points)

@giveintelligence(getunitofplayer(0,0),XXX) = Give Intelligence XXX (# of points)

help = Lista konsolin komennoista

give 0 money x = Antaa x määrän rahaa

give 0 exp x = Antaa x määrän kokemuspisteitä

fps 0 or 1 = Näyttää framerateen

HUOMIO!: <i>give 0 exp x</i> ja <i>give 0 money x</i> koodeja voit käyttää sen jälkeen kun

olet saavuttanut ensimmäisen kaupungin ja koodeja voi käyttää vain camp -ikkunassa.

<u>Tuntemattomat konsoli koodit:</u>

localrate

rate

ban

kick

partyresend

days

generateacks

disconnect

net

memusage

server

join

fadeout

execute or exec

lastfps

loadvar

listvar

show

filter

history

console

debuginfo

Copyright © Ville Ikkala

EVIL TWIN

Loppumattomat elämät:
Hyppy -nappi/toiminta -nappi/first person view button/
Hyppy -nappi/Ampuma -nappi

Visier:
Ampuma -nappi/Ampuma -nappi/Hyppy -nappi/
first persone view -nappi/toiminta -nappi/

Sniper:
toiminta -nappi/Ampuma -nappi/Hyppy -nappi/
first person view -nappi/Ampuma -nappi/

"Mega shoot":
Ampuma -nappi/first person view -nappi/first person view -nappi/
toiminta -nappi/Hyppy -nappi/

"Fast shoot":
toiminta -nappi/first person view -nappi/Hyppy -nappi/
first person view -nappi/Ampuma -nappi/

"Boing shoot":
Ampuma -nappi/toiminta -nappi/Ampuma -nappi/
first person view -nappi/Hyppy -nappi/

Copyright © Ville

Ikkala

<u>Cheat moodi </u>Mene mutator ikkunaan ja laita joukkueesi nimeksi EXTRASTUFF.

Lähde mutator ikkunasta pois ja tallenna peli. Nyt mene Options valikkoon ja sieltä valitse Configure Controls. Kaksi uutta valintaa pitäisi olla ilmestynyt sinne (nimeltään Debug ja First Person View)

Note:

To get this cheat to work it requires the patch that enables bump mapped graphics.

Copyright © Ville Ikkala

EXCEL'97 LENTOSIMULAATTORI

Excel '97:aan on piilotettu lentosimulaattori, jonka saat esiin näin:

1. **Avaa Excel '97**
2. **Paina F5**
3. **Kirjoita X97:L97 ja paina sitten ENTER**
4. **Paina tabulaattoria**
5. **Paina ctrl ja shift alas yhtä aikaa ja klikkaa sitten kaavionteko-navikkaa**.

HUOM! Sinulla täytyy olla Direct X asennettuna, muuten tulee vain jotain outoa animoitua tekstiä.

MSWord '97 ohjelmaan on piilotettu flipperipeli, se miten sen saat esille löytyy tästä ohjelmasta...

Copyright © Ville Ikkala

EXCESSIVE SPEED

Kirjoita päävalikossa:

ALLTRACK = kaikki radat
ALLCARS = kaikki autot

Kirjoita pelin aikana:

WINRACE = voitat radan

Jotta pääset ajamaan Elvis-bonusautolla, sinun täytyy saada **highscore**-tulos minipelissä

Copyright © Ville Ikkala

EXPLOMAN

Kaikki tasot saat kun editoit hieman **options.txt** pelitiedostoa notepadillä. Avaa tiedosto, etsi kohta jossa lukee **levelchoose** ja muuta **0 -> 1**. Tallenna muutokset. Päävalikossa on muutoksen jälkeen muutama ylimääräinen valinta jotka mahdollistavat tason valitsemisen, tai videoiden katselun.

Copyright © Ville Ikkala

EXTREME ASSAULT

Kirjoita Main Menussa **oh dear**.
Sitten paina pelin aikana **ALT** pohjassa:

1 = Täydet ammukset.
2 = Aselisäys.
3 = Energiaa
4 = Kuolemattomuus.
5 = Kokeile itse.
6 = Lopeta tehtävä.
8 = Vaihda kopteriin.
9 = Vaihda tankkiin.
0 = Vauhtia.

Copyright © Ville Ikkala

EXTREME-G 2

Enter one of the following names before racing
to activate the corresponding cheat function:

NITROID = Infinite nitros
MISTAKE = Infinite weapons
XCHARGE = Infinite weapon and shield energy
MISPLACE = Better weapons on tracks
XXX = Turbo mode
2064 = WipeOut mode
NEUTRON = TRON mode
JUGGLE = Random circuit tracks
FLICK = Quarter screen display
PIXIE = Remove screen fog
LINEAR = Wireframe graphic**s**
SPYEYE = Overhead view
SPIRAL = Spiraling screen

Level passwords

Critical Mass (Hard difficulty) = SRG94CCFW7LH

Copyright © Ville Ikkala

EXTREME PAINTBRAWL 2

Laita joukkueesi nimeksi **MAFIA** niin saat loputtomat rahat,
parhaat joukkueen jäsenet yms.

Copyright © Ville Ikkala

Ota jokin tallennuksesi (EOBDATA.SAV) heksaeditoriin ja mene sektoriin 0, muuta heksat 13-29 lukuun 64 ja muuta kohdat 36,37 lukuun 64. Mene sektoriin 0, muuta heksat 256-272

lukuun 64 ja muuta heksat 279,280 lukuun 64. Mene sektoriin 0, muuta heksat 499-511 lukuun 64. Mene sektoriin 1, muuta heksat 0,1,2,3 lukuun 64 ja heksat 10,11 lukuu 64. Mene sektoriin 1, muuta heksat 230-246 lukuun 64 ja heksat 253,254 lukuun 64.

Nyt lataa peli ja jatka matkaa huippuhahmoilla.

<u>Muista ottaa tiedostosta varmuuskopio</u>

Copyright © Ville Ikkala

Käynnist peli komennolla START/? ja saat tietoa eri käynnistys parametreistä. Kokeile ainakin paremetriä /INV eli käynnistä peli siis käskyllä START/INV.

Käynnistä peli ja tee uusi ryhmä. Anna osumapisteiksi kaikille 20 ja aseta joka kyky kahteentoista. Aloita peli, tallenna se ja poistu DOSiin. Avaa

tallentamasi tilanne (EOBDATA.SAV) heksaeditoriin ja etsi sieltä hahmosi nimet. Jokaisen nimen perässä on rivi: 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C 0C

14 00 14. Muuta rivi tällaiseksi: 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64 64. Lataa tallenne ja jokaisen hahmon kaikki kyvyt ovat sadassa ja osumapisteet ovat

25700.

<i><u>Muista ottaa varmuuskopio tiedostosta</u></i>

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita pelin hakemistossa SET AESOP_DIAG=1 ja sitten käynnistä peli. Voit käyttää seuraavia näppäimiä huijaamiseen:

A = Tappaa viholliset

G = Voit teleportata haluamaasi kohtaan H = Trashing

I = Voit kävellä seinien läpi. on/off T = Tekstitilan vaihto X = Nostaa hahmojen leveleitä yms.

Copyright © Ville Ikkala

Painta T ja kirjoita:

you got what i need = Loppumattomat panokset food goes here = Täyttää koneen big gulp = Bensaa lisää youre here forever = Näkymättömyys damn that corner = ???

chiliburger = Korjaa koneen spindive = Ei pysty osumaan....

upside down = ???

paperairplane = Paperi lentokoneet water boy = ???

Copyright © Ville Ikkala

F-22 RAPTOR

Paina **T** ja kirjoita:

its not my fault: lopettaa tehtävän
never tell me the odds: viholliset eivät osu sinuun
we can rebuild him: korjaa koneesi
ill be back: lataa ammusvarastot

Copyright © Ville Ikkala

F/A 18

Kaikki konetyypit:
Avaa tehtäväeditori ja klikkaa oikealla napilla omaa konettasi, jolloin pääset valitsemaan haluamasi koneen.

Ruudunpäivitys nopeus tietoon:
Avaa johonkin tekstieditoriin (esim. muistio) tiedosto **F18keys.ini** ja lisää sinne rivi **KEY_SHIFT_F=DISPLAY_FPS** , nyt saat ruudunpäivityksen nopeuden **SHIFT+F** -näppäinyhdistelmällä HUDiin.

Copyright © Ville Ikkala

F1 2000

Lisää nopeutta
Tee profiili nimellä **Damon Hill** ja autosi kulkee kaksi kertaa nopeammin.

Paras kaikista
Pelivalikossa kirjoita **Hakkinen is the best** ja saat supernopean Häkkisen auton.

Copyright © Ville Ikkala

F22 LIGHTNING 3

Voidaksesi käyttää koodeja, paina

CTRL+ENTER,
kirjoita jokin allaolevista (käytä pieniä kirjaimia!!),
sitten paina **ENTER**.

the truth is out there = Loppumattomat ammukset
fight the future = Täydentää panokset
black oil = Tankkaa
trust no one = Kuolemattomuus
i want to believe = Ei kolaria
this isnt happening = Energiaa
ghostpit = Näkymätön kone
i am the one = Loppumaton energia

Copyright © Ville

Ikkala

FALCON 3.0

Painamalla lennon aikana **P**:tä, **TAB**ia ja lopuksi

P:tä, niin
voit käyttää seuraavia nappeja:

PAGE UP = Lisää korkeutta
PAGE DOWN = Vähentää korkeutta

F3 = Pyörähdys oikealle
F4 = Pyörähdys vasemmalle
SHIFT+F3 = Pyörähdys ylös
SHIFT+F4 = Pyörähdys alas

+ = Kasvattaa nopeutta
- =Vähentää nopeutta

D = Näyttää koordinaattisi ja frame-määrän
T = Voit siirtyä haluamaasi kohtaan
SHIFT+T = Vaihtaa vuorokaudenaikaa

Copyright © Ville

Ikkala

FALCON 4.0

Kirjoita pelin aikana **REVENGE** saadaksesi lisää ammuksia

Copyright © Ville Ikkala

FALLEN HAVEN

Käynnistä peli jollain näistä komennolla:

FALLEN -MQWIERDSTUFF	Salaiset yksiköt
FALLEN -MQCASH	Pelin aikana paina **CTRL +** tai **CTRL -** niin saat enemmän tai vähemmän rahaa

Outo-sanan englantilainen versio kirjoitetan muuten
WEIRD eikä WIERD, joten kannattaa kokeilla molempia.

Copyright © Ville Ikkala

FALLOUT

Kun aloitat pelin ota normaaleja ammukseja ja heitä niitä ihmisiä päin. Sen jälkeen hahmo sanoo "*Did your mama teach you how to shoot*". Kun hän on sanonut sen niin sinulla on loputtomasti Action Pointseja.

Copyright © Ville Ikkala

FALLOUT 2

Uusi työpöytäkuvake

Tee pikakuvake peliin Windows:n työpöydälle. Vaihda sitten suuret kuvakkeet päälle. Näin pitäisi tulla uusi kuva kuvakkeeksi.

Ohjelmoijien kommentit

Pidä **SHIFT** pohjassa ja klikkaa Credits-painiketta, niin kuulet kommentteja pelin tekijöiltä.

Copyright © Ville Ikkala

FAR GATE

Pelin aikana, kirjoita **/182461** niin cheat moodi menee päällee.
Sitten kirjoita joku seuraavista koodeista:

/instabuild = Kaikki joukot rakentaa
/fog = ???
/gates = Lisää rahaaMore Money
/stats = ???
/kenny = Kaikki viholliset kuolee

Kaikki tehtävät
Main Menussa kirjoita **superxstudios**

Copyright © Ville Ikkala

FATAL RACING

Laita nimeksesi joku seuraavista koodeista:

CINEMA = Leveä näyttö
CUP WON = Näytä loppudemo
DR DEATH = Näkymättömät ihmisten autot
DUEL = Tappaja vastustaja
MR EPRISE = Bonus kilpailu
REMOVE = Poistaa huijaukset
ROLL EM = Näytä pisteet
SUPERMAN = Tuhoamistila

SUICYCO = Salainen auto

MAYTE = Salainen auto

2X4B523P = Salainen auto

TINKLE = Salainen auto

LOVEBUN = Salainen auto

Kokeile myös sillei ettet laita itsellesi ollenkaan nimeä ja katso mitä tapahtuu.

Copyright © Ville

Ikkala

Pelin aikana paina ENTER ja kirjoita seuraavat koodit:

!om+win! = Voittaa pelin !om+fog! = Näyttää koko kartan !obj+gold! = Antaa kultaa !obj+lumber! = Antaa puuta !obj+rawmeat! = Antaa lihaa !obj+corn! = Antaa maissia !obj+food! = Antaa ruokaa !obj+iron! = Antaa rautaa !obj+wine! = Antaa viiniä !obj+all! = Antaa kaikki

---

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 96

Special teams:
To enable extra teams...

Hit the "**QUIT TO DOS**" button in the game select screen. While the credit video is playing type "**xplay**".

This will take you straight to the Friendly game menu with a new set of five extra teams, called the EA Superstars. Some of the players in these teams have special abilities.

Enhanced Play Modes:
To enable these new options...

Go to the **Friendly Team select menu.**
For the team on the left **choose Vancouver in the USA league.**
For the team on the right **choose Canada in the International league**
Now **press CTRL-ALT-INSERT**

This will bring up an Enhanced Play Modes menu with options to change various game attributes.

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 97

KELONG = Lisäpelaajat Abbas Saad, Michael Vana
LAOCHIAO = Lisäpelaajat Quah Kim, Dollah Kassim
KAYU§ = Vastapuoli pelaa alusvaatteisillaan
LTH = Vastapuoli potkii omaan maaliin
CANTONA = Lentopotkut

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 98

---

eac rocks: Iso pää moodi
johnny atomic: Kokeile
dohdohdoh: Hullu pallo
urlofus: Näkymätön muuri
xplay: Kuuma peruna
footy: Tyhmät liikkeet

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 99

Talviolosuhteet:

Kirjoita pelin latautumisen aikana useita kertoja **WIN**.

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 2000

Option Menussa kirjoita jokin koodi:

momoney = Unlimited Bankroll
hooligan = Bonus Teams
burnaby = EAC Pitch
sizzle = Lightning Mode
dizzy = Alien Mode
lightsout =Glow Mode

Copyright © Ville Ikkala

FIFA 2001

Main Menussa kirjoita seuraavat koodit:

Gimmethemoney = Rahaa
Playersmaybe = Ilmaisia pelaajia
Bigheads = Iso pää moodi
Playersarelocked = Vastustajan pelaajat eivät pysty liikkumaan
Lightsout = Pelaajat ovat radioaktiivisia kun valot on pois päältä
Dizzy = Alienit tulevat taivaalta

Tekee maalin joka laukauksella
Tee oma joukkue, laita nimeksi **Dreamers**. Sitten anna kahdelle pelaajalle nimeksi ***everyshot*** ja ***isagoal***.

Copyright © Ville

Ikkala

FIFA 2002

Avaa tiedosto **soccer.ini** johonkin tekstieditoriin
ja lisää jokin seuraavista riveistä

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - Avaa kaikki joukkieet
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - Avaa turnaukset
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - Agressiivinen taklaus cheat päälle
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - CPU valitsee sattumanvaraisesti joukkueen
DEMO_MODE=1 - Käynnistä peli Demo-moodissa
WINDOWED=1 - Käynnistä peli ikkunassa

HUOM! Muista ottaa tiedostosta varmuuskopio

Copyright © Ville

Ikkala

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Juokse vihollisen maalivahdin eteen, kun tämä aloittaa maalipotkua. Juuri kun maalivahdin pitäisi potkaista palloa, paina nappia ja pelaajasi pitäisi puskea pallo tyhjään maaliin.

Paina pelin aikana **ESC** ja paina valikossa **CONTROL SETUP**. Vaihda vastustajasi ihmispelaajaksi. Palaa takaisin peliin ja pääset pelaamaan kontrolloimatonta joukkuetta vastaan. Myös kytkemällä vastustajan maalivahdin pois voit helpottaa hieman maalintekoa.

Copyright © Ville

Ikkala

FIND THE WAY

Kenttien koodit
Kenttä 02: **PPRWHFIS**
Kenttä 03: **QLNPQFQQ**
Kenttä 04: **EFXAAJBI**
Kenttä 05: **KKAXSSMN**
Kenttä 06: **LPDKXIEE**
Kenttä 07: **SFYJLKHB**
Kenttä 08: **PJCNFOVT**
Kenttä 09: **HXSJTABS**
Kenttä 10: **BPBYDVRA**
Kenttä 11: **XULIGNER**
Kenttä 12: **LCJBEFNR**
Kenttä 13: **YDPYIGCG**
Kenttä 14: **BEHCHVCX**
Kenttä 15: **JGYYMNXE**
Kenttä 16: **SQKAYBOO**
Kenttä 17: **TLDBKVFH**
Kenttä 18: **IWSQPELR**
Kenttä 19: **WBETFQOU**
Kenttä 20: **RMWGONEY**
Kenttä 21: **PBLRMKIS**
Kenttä 22: **XLIWKKSG**
Kenttä 23: **BHGYTJJL**
Kenttä 24: **QXOYAWLS**
Kenttä 25: **BKIVLSQA**
Kenttä 26: **CKFMVXQQ**
Kenttä 27: **COXVCKYR**
Kenttä 28: **HKITEEHR**
Kenttä 29: **NQCMPARH**
Kenttä 30: **HNKODXSE**
Kenttä 31: **WYPMLUJR**
Kenttä 32: **JIARYCKV**

Kenttä 33: **BKOIUPJG**
Kenttä 34: **EJGMHGLC**
Kenttä 35: **FDEURVTG**
Kenttä 36: **WBRCFGJL**
Kenttä 37: **ISGDHGWI**
Kenttä 38: **OQYCLOXY**
Kenttä 39: **HCCSBBWW**
Kenttä 40: **DCLTQWPT**
Kenttä 41: **WHDKUUSO**
Kenttä 42: **PCXQOIIK**
Kenttä 43: **GONYDHQR**
Kenttä 44: **KWKWCDHH**
Kenttä 45: **VGWPLMUQ**
Kenttä 46: **MJPTPSME**
Kenttä 47: **URCGEPGK**
Kenttä 48: **LWUBETLO**
Kenttä 49: **BGRCWTIW**
Kenttä 50: **SGNLOTCF**
Kenttä 51: **ADHRKLIR**
Kenttä 52: **KFEPBREN**
Kenttä 53: **JLOSVTEW**
Kenttä 54: **OSJELDTC**
Kenttä 55: **RHUELSGR**
Kenttä 56: **HEVAKEFF**
Kenttä 57: **EFZGEIFR**
Kenttä 58: **DSHZWVLI**
Kenttä 59: **UZJWDMKC**
Kenttä 60: **FALETZNP**
Kenttä 61: **SERFZBGH**
Kenttä 62: **GEDJSHZC**
Kenttä 63: **KDBGESDD**
Kenttä 64: **DERZHJSW**
Kenttä 65: **TGHANEKD**
Kenttä 66: **DFHZECKA**
Kenttä 67: **TFJVSWGI**
Kenttä 68: **FEHVROXS**
Kenttä 69: **UDFEAQKC**

Copyright © Ville

Kenttä 70: **ZTDLPYXE**
Kenttä 71: **DJIEKQNP**
Kenttä 72: **GLRGCPHY**
Kenttä 73: **IVNEPSFX**
Kenttä 74: **FLTBWOLA**
Kenttä 75: **LDZUHJER**
Kenttä 76: **AERDKHYP**
Kenttä 77: **KGHRSXIZ**
Kenttä 78: **ZTGDLUFN**
Kenttä 79: **FESLHXBT**
Kenttä 80: **HIDMECHI**
Kenttä 81: **DFKCTYJU**
Kenttä 82: **LDUTXPEF**
Kenttä 83: **GEVTKXUD**
Kenttä 84: **RFZXKVEG**
Kenttä 85: **UIHXEDNM**
Kenttä 86: **RDHVZNDW**
Kenttä 87: **FGDKVXFL**
Kenttä 88: **EFHTNBJF**
Kenttä 89: **ZHFRBKCD**
Kenttä 90: **OPRDVHRE**
Kenttä 91: **JDFCRZGN**
Kenttä 92: **BDGFOXSW**
Kenttä 93: **JKLERXFT**
Kenttä 94: **HDLCURVA**
Kenttä 95: **FJSXLTVH**
Kenttä 96: **TRFKCWOH**
Kenttä 97: **KDERVFGT**
Kenttä 98: **SERGZUBH**
Kenttä 99: **VGSKRBUF**
Kenttä 100: **KGRFBTDE**

Copyright © Ville

Ikkala

FLIGHT UNLIMITED 2

Paina **SHIFT+ALT+A** lentäessä saadaksesi wire-frame reunus alueen ympärille johon pitää lentää jotta saisi tehtävän suoritetuksi

Quick flight moodissa paina **M**-kirjainta kolme kertaa palataksesi *Quick flight* valintoihin. Valitse Aircraft saadaksesi bonus kone käyttöön.

Kirjoita **sulu** lennon aikana saadaksesi Star Trek tunusmusiikki soimaan

---

Copyright © Ville Ikkala

FLYING HEROES

Kirjoita seuraavat koodit milloin vain pelin aikana:

OMMALLUF = Täydet ammukset
HTLAEHLLUF = Täysi kunto
ANAMLLUF = Täysi mana
TSOOBERIF = Fire Boost
RATSLATEM = Metal Star
RETROPELET = Teleporter
KAOLC = Cloac
LERRABSAG = Gas Barrel
SENIMEX = Xemines
SENIMGA = Agmines
ELBISIVNI = Näkymättömyys
NIARDICA = Happosade
NODDEGAMRA = Armageddon
DUOLCHTAED = Death Cloud
ERIFLLAF = FallFire
LLABERIF = Tulipallo
LLABECI = Jääpallo
HSALF = Flash

Copyright © Ville Ikkala

FLYING TIGERS

Pysäytä peli painamalla **TAB** ja kirjoita jokin seuraavista:

ocellaris1q = Voit vaihtaa kenttää ylä- ja alanuolinäppäimistä
ocellaris1l = Lisäelämä pelaajalle 1
ocellaris1h = Lisää energiaa
ocellaris1f = Tulipalloja
ocellaris1z = Laser
ocellaris1n = Napalmia
ocellaris1m = Ohjuksia
ocellaris1s = Suoja
ocellaris1c = C-pommi

Korvaamalla luvun yksi kakkosella, koodit vaikuttavat silloin kakkospelaajaan.

Copyright © Ville

Ikkala

FORCE 21

Paina pelatessasi **Enter**iä, kirjoita koodi ja paina uudelleen **Enter**iä.

chessmatch = Täystutka
gameoverman = Välitön voitto
killenemy = Tappaa useita vihollisyksiköitä
ispy = Vihollisten sijainti

Copyright © Ville Ikkala

FORD RACING

Kaikki autot

Kirjoita nimeksi **GIMMEGIMME**

Copyright © Ville Ikkala

FORMULA 1

Tallenna peli käyttämällä
seuraavia nimiä:

SPEEDY = Bonus rata
MUZFRANK = Muuttaa pelin aikaisia ääniä
ASHCAKES = Lava-moodi

HUOM!: Kun tallennat nimellä **SPEEDY**, aloita **Quick Race** ja sitten **peru** se. Bonus rata pitäisi nyt ilmestuä rata-listaan.

Copyright © Ville Ikkala

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

Ota heksaeditoriin **GAMEJAMS** hakemistosta **tallinimi.jam**,
Muuta osoitteeseen **006c50** kolmas ja neljäs heksa **ff**:ksi,
tallenna tiedosto ja aloita uusi kausi. Valitse editoimasi
talli ja autosi on huippu nopea

Copyright © Ville Ikkala

FORMULA ONE 2000

Syötä seuraavat **driver info**:ssa:

Simonthebest = Kaikki radat
Pantsgay = Saat minin

Copyright © Ville Ikkala

FORSAKEN

BUBBLES: cheat mode päälle
FULLMONTY: saa valita kentän
IAMZEUS: kuolemattomuus

Copyright © Ville Ikkala

FREEDOM FORCE

---

65 000 Prestige Pistettä:
Hexaeditoimalla save game-tiedostoa;
mene kohtaan1068 1069 106C 106D. Vaihda arvot
arvoiksi FF. Nyt Prestigesi on 65 000 pisteessä.

Copyright © Ville Ikkala

FROGGER 2: SWAMPY´S REVENGE

Kaikki kentät

Pysäytä peli, pidä **CTRL** pohjassa ja paina **Ylös**, **Alas**,

Vasen,
Oikea, **Oikea**, **Oikea**, **Alas**, **Vasen**.

Loppumattomat elämät
Pysäytä peli, pidä **CTRL** pohjassa ja paina **Alas**, **Alas**, **Ylös**,

Alas,
Oikea, **Alas**, **Ylös**, **Ylös**.

Kaikki hahmot
Pysäytä peli, pidä **CTRL** pohjassa ja paina **Vasen**, **Oikea**,

Vasen,

Vasen, **Vasen**, **Ylös**, **Vasen**, **Vasen**.

Copyright © Ville

Ikkala

FROGGER 3D

Laita paussi pääle ja kirjoita:

no more road splats: loppumattomat elämät
show me more zones please: kaikki alueet
way too hard for the likes of me: kaikki levelit

Copyright © Ville Ikkala

FULL THROTTLE

Painamalla **vasen SHIFT** ja **V**, voit tuhota
Old Mine Road Bikerit.
Romurallin voit ohittaa painamalla **CTRL+C**

Copyright © Ville Ikkala

FURY 3

---

trymeon = Kuolemattomuus
imtuff = 30 sekunnin kuolemattomuus
livitup = Turboja packin#:......Aseita(# = numero)
givitup = 1000 turboa
frameit = Ruudunpäivityksen nopeus
urdustd = Turbon nopeus
scopeit = Oskilloskooppi
ssmokin = 950 turboa
jumpnit = Hyppy tason loppuun
tufenuf = Suojat

Copyright © Ville Ikkala

FUTURE COP

LAPD

Pidä pohjassa **F10**-näppäintä ja kirjoita seuraavat huijauskoodit. Pidä pohjassa **F10**-näppäintä ja paina **F5**-näppäintä, joka käynnistää koodin (toista koodi painamalla **F5**-näppäintä). Jos haluat kokeilla toista koodia, pidä pohjassa **F10** ja paina **F6**, joka kytkee pois sen hetkisen koodin. Pidä taas pohjassa **F10** ja tee samoin kuin alussa.

F2 F1 F4 F3 F3 F4 F1 F2 = Tekee sinisestä pelaajasta mustan
F2 F1 F4 F3 = Täydet suojat
F2 F4 F1 F3 F1 F3 F4 F2 = Lataa aseen 0
F4 F3 F1 F2 F4 F3 F1 F2 = Lataa aseen 1
F2 F1 F2 F4 F2 F1 F3 = Lataa aseen 2

Tasokoodit:

Level 2 = **TAFRGYBIRR**
Level 3 = **CRGRGYBLRY**
Level 4 = **FUMRGYBLRL**
Level 5 = **SIFUGOBLLR**
Level 6 = **TAGUGOBLLY**
Level 7 = **CRMUGOBLLL**
Level 8 = **FEMUGOBYSL**

Copyright © Ville

Ikkala

G-POLICE

Syötä koodit

päävalikon ruudukossa:

woowoo = Sireenit
benihill = Benny Hill -autot
pantalon = Kaikki saliset tehtävät
doobies = Loppumaton energia
mrticky = Loppumattomat aseet

Kenttäkoodit:

1 = **MADGAV**
2 = **DOLMAN**
3 = **SONAGAV**
4 = **ACEDUF**
5 = **JOJOGUN**
6 = **WENSKI**
7 = **SAEGGY**
8 = **MAZMAN**
9 = **DAZMAN**
10 = **DELUCS**
11 = **ANDOOOO**
12 = **KIMBCHS**
13 = **ANDYMAC**
14 = **YERMAN**
15 = **OLLIEB**
16 = **THEYOLK**
17 = **TONYMASH**
18 = **ANDYCROW**
19 = **BIONIC**
20 = **TSLATER**
21 = **IAINTHOD**

22 = **JONRITZ**

23 = **CLAIREC**

24 = **STEVEBOT**

25 = **ANGUSF**

26 = **EUANLEC**

27 = **EDFIRE**

28 = **STUBOMB**

29 = **THONBOY**

30 = **JIMMAC**

31 = **PUGGER**

32 = **ROSSCO**

33 = **CAKEBOY**

34 = **NIKNAK**

35 = **SAGLORD**

Copyright © Ville

Ikkala

GALACTIC BATTLEGROUNDS

Forcenova = 1000 nova crystals
Forcecarbon = 1000 carbon
Forceore = 1000 ore
Forcefood = 1000 food

Copyright © Ville Ikkala

GALACTIX

Mene DOSsiin ja pelin hakemistoon ja kirjoita
seuraavat rivit (ÄLÄ kirjoita suluissa olevia):

DEBUG
NGX1.EXE (jos sinulla on shareware-versio)
L
E 08A0 27 0F (=9999 ohjusta)
E 08A3 27 0F (=9999 pommia)
E 08B5 xx (=xx=kentän numero väliltä 01-64)
W
Q

Copyright © Ville Ikkala

GANGSTERS 2

Kaikki Info vihollisista
Kirjoita **bangagong** jengin johtajan nimeksi.

Copyright © Ville Ikkala

GEAR WORKS

Kenttä koodit:

01 = **0000**

02 = **3518**

03 = **6382**

04 = **8427**

05 = **2385**

06 = **5924**

07 = **1267**

08 = **7208**

09 = **6532**

10 = **5012**

11 = **6511**

12 = **8562**

Copyright © Ville Ikkala

GENEWARS

Kirjoittamalla pelissä **SALMONAXE**, voit käyttää seuraavia nappeja:

F6 = Pommeja
F5 = Terrinium-kukkia
C = Antaa kaikki purebredsit ja hybridit
D = Tietoa muistista
L = Monoliitti. Voit päivittää mm. specialistisi
T = Rakennuksista tulee läpikuultavia
U = Kokeile
W = Pääset seuraavaan tehtävään

Copyright © Ville Ikkala

GET MEDIEVAL

MPKFA = Kuolemattomuus
MPPOS = Sijainti
MPHIGHLANDER = 99 elämää
MPTHEWOLF = Seuraava taso
MPBADMOFO = Edellinen taso
MPBRINGTHEGIMP = Seuraava pomokenttä
MPIGNITION = Avaimia
MPTURBOCHARGER = Scrolleja
MPPETROL = Terveyttä
MPARMORALL = Panssaria
MPGLOVEBOX = Aseita
MPSHOES = 99 sielua
MPIRONPOCKETS = Varas-suoja

Copyright © Ville

Ikkala

GHOST RECON

Paina **ENTER** numeronäppäimistöltä niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

Superman = Kuolemattomuus
TeamSuperman = Joukkue kuolemattomuus
Shadow = Näkymättömyys
TeamShadow = Joukkue näkymättömyysTeam Invisibility
ammo = Loppumattomat panokset
refill = Täyttää tavarat
autowin = Voitat tehtävän
chickenrun = Granaatit muuttuvat kanoiksi
god = ???
extremepaintball = Poistaa tekoälyn
toggleai = Poistaa tekoälyn
teleport = Teleport?
mark = Merkkaa paikan karttaan (Teleporttia varten?)
toggleshowframerate = Näyttää kuvaruudun päivitys nopeuden
perf = Näyttää paljon laskureitas
setgama #.# = AsettaaSets gamman (normaali = 0.5)
togglemovetrees = Jäädyttää puut
quit = Poistuu pelistä

Copyright © Ville

Ikkala

Pelin aikana, paina ENTER numeronäppäimistön vierestä niin konsoli tulee esiin. Sitten kirjoita seuraavat koodit:

Superman = Kuolemattomuus TeamSuperman = Joukkue kuolemattomuus Shadow = Näkymättömyys TeamShadow = Joukkue näkymättömyys run = Kasvattaa juoksunopeutta 10:llä ammo = Loppumattomat panokset refill = Täyttää invertoryn autowin = Selvität tehtävän quit = poistu pelistä kit = ???

tracers = ???

teleport = Teleporttaa määrättyyn paikkaan god = ???

extremepaintball = ???

cisco = ???

chickenrun = ???

boom = Värisyttää kuvaruutua

Copyright © Ville Ikkala

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Pelin aikana paina **T** tai **Y**-kirjainta, kirjoita koodi:

pleasehealme = Täydet energiat
mapshowitall = Näyttää kartan
allmissionsaregoodtogo = Kaikki kentät
basegoveryfast = Rakentaa nopeasti
basepopulate = Tukikohdan asukasluku
basefillerup = Antaa energiaa
ineedspells = Loppumattomat manat

Copyright © Ville Ikkala

GLOBAL DOMINATION

---

aaawwww = Täyttää siilot ohjuksilla
dad**** = ???
dddww** = Split in Flight
daww**a = Produce All Resources
*wwaaadada = Smart Bomb
w*aad = Super Fighters
wddd*aa = AI Teammate
ddwwwwaad = View Enemy Resources
***waaaa = Lens Flare

Copyright © Ville Ikkala

GOLDEN AXE

Ennen kuin valitset aseesi, rämpytä jonkun aikaa haluamasi tason numeroa, niin voit aloittaa mistä haluat.

Copyright © Ville Ikkala

GOLF RESORT TYCOON

<u>Rahaa</u>

Pelin aikana, paina **SHIFT + CTRL + C + A + T.**

<u>Nopeutta</u>

Pelin aikana, paina **SHIFT + CTRL + W.**

Copyright © Ville Ikkala

GORKY 17

Voita jokainen taistelu

Aloita peli komentoriviparametrilla **-760722**.
(Esim. C:\Gorky17\Gorky.exe -760722)
Paina **Q** taistelussa, niin voitat sen.

Copyright © Ville Ikkala

GOTHIC

Paina **S**, sitten kirjoita

Marvin ja paina **S** uudestaan.
Jos teit oikein, vasempaan yläkulmaan pitäisi ilmestyä jotain.
Nyt saat konsolin esiin painamalla **F2**.

Kirjoita **(cheat god)** niin saat kuolemattomuuden.
Kirjoita **(cheat full)** niin saat täydet energiat.
Kirjoita **(cheat eat)** niin saat täyden HP.
Kirjoita **(cheat kill)** niin tapat kohteen.

(!!Jos **EI TOIMI** niin ***kokeile ilman sulkuja***!!)

Copyright © Ville

Ikkala

GP500

Kirjoita koodit kohdassa missä yksinpelissä lukee **name**.

!Scooter! = Ajat skootteria limonadipuku päällä
Ghostriders = Muutut haamuksi
BeamTeam = Uudet pyörät
RedJocks = Ajelet kalsareillasi
!Maate! = Kokeile
!Junior! = Kokeile

Copyright © Ville Ikkala

GRAND PRIX WORLD

Voitat kaikki kilpailut, kun laitat nimeksi **Monopoly**

Copyright © Ville Ikkala

GRAND THEFT AUTO

---

itsgallus = Kaikki kentät, kaikki kaupungit
iamthelaw = Ei poliiseja
stevesmates = Ei poliiseja
itcouldbeyou = 999999999 pistettä
itstantrum = Loputtomat elämät
buckfast = Paina * niin saat kaikki aseet
porkcharsui = Diagnostic mode
iamgarypenn = Suojat ja vapaaksi vankilasta
suckmyrocket = Aseet, suojat, vapaaks vankilasta

Copyright © Ville

Ikkala

GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

---

rommel = debug-muotot
flasmotor = taulun valinta
travelcard = loputtomat elämä
iamgod = 10x multiplier ja loputtomat elämät
averyrichman = 999999999 pistettät

Copyright © Ville Ikkala

GRAND THEFT AUTO 2

Laita ensiksi pelaajan nimeksi **GOURANGA** , että saat seuraavat koodit toimimaan. Kirjoita sitten jokin seuraavista pelaaja nimeksi. Jos koodi toimii kuuluu ääni.

arsestar = Pidä aseesi kuoleman/pidätyksen jälkeen
buckfast = Psykoottiset kansalaiset
cocktart = Skippaa Exploding Scoret
cutie1 = Antaa pelaajalle 99 elämää
danisgod = $200,000
davemoon = Perusaseet ja maksimiammukset

eatsoup = Voi ostaa ilmaiseksi autoon...
fishflap = Kaikki autot ovat "miniautoja"

flameon = Loppumattomat liekinheittimet

godofgta = Kaikki aseet ja ammukset
gorefest = Veriläikät päälle
hunsrus = Näkymättömyys
iamdavej = $9 Miljoonaa
lasvegas = Kaikki siviilit ovat Elviksiä
mademan = Täysi Respect kaikille jengeille alussa
nekkid = Alastomat ihmiset
rsjabber = Kuolemattomuus
schurulz = Tuplavahingot
segarulz = Antaa pelaajalle 10x kertoimen
tumyfrog = Kaikki tasot ja kaikki bonustasot
ukgamer = Pääsy kaikille kolmelle tasolle
voltfest = Loppumattomat sähköaseet

Copyright © Ville

Ikkala

GRAND THEFT AUTO 3

Aloita peli komentoriviparametrilla **+set_sv_cheats 1**
(esim. c:\games\gta3\gta3.exe +set_sv_cheats 1)

Kirjoita jokin seuraavista ~~nimeksesi~~ pelin aikana:

Salvatone = Kaikki saaret
extermination = Kaikki aseet
gunsgunsguns = Kaikki aseet
allinformation = Saat kaikki pelin salaisuudet
ifiwerearchman = Ylimääräistä rahaa
citymean = Loppumaton raha
gesundheit = Täysi energia
morepoliceplease = Korkein Wanted taso
nopoliceplease = Matalin Wanted taso
giveusatank = Tankki
bund = Kaduilla poliiseja ja tankkeja
bangbangbang = Tuhoa kaikki autot
ilikedressingup = Vaihda asua
itsallgoingmaaad = Hullut jalankulkiat
nobodylikesme = Kaikki jalankulkiat hyökkää sinun kimppuun
weaponsforall = Jalankulkiat tappelevat toistenta kanssa
timeflieswhenyou = Aika kulkee nopeammin
madweather = Erittäin nopea pelin kello
boooooring = Nopeampi peli
turtoise = 100% suoja
skincancerforme = Selkeä sää
ilikescotland = Pilvinen sää
ilovescotland = Sateinen sää
peasoup = Sumuinen sää
anicesetofwheels = Näkymättömät autot
chittycittybb = Lentävät autot
flying = Lentävät autot

fly = Lentävät ihmiset
cornerslikemad = ???
nastylimbscheat = Gore moodi

Copyright © Ville

Ikkala

GRAND TOURING

BONUSMOTA = Lisäauto
CATCHUP = Ota vastustajat
GIMME8CARS = Kaikki autot
MOREWELLY = Nopeampi auto

Copyright © Ville Ikkala

GRAVITY FORCE

Kenttien koodit

FIRSTTIME
WELCOME
BIGBANG
MEGALOAD
BROTHER
SISTER
GIRLFRIEND
DOOM2D
POWERPLAY
ZIVI

Copyright © Ville Ikkala

GREED

RAVEN = Täysi energia
OMNI = Näyttää kartan
ALLAHMODE = Kuolemattomuus
KMFDM = Täydet ammukset
BELFAST = Tappaa kaikki viholliset

Copyright © Ville Ikkala

GREMLINS 2

Kun tekijöiden nimet tulevat esiin,
kirjoita **amblin** niin olet kuolematon.

Kirjoita **Sinatra** tuloslistalle, niin
saat 90 elämää. **F1 - F5** näppäimillä valitaan taso.

Copyright © Ville Ikkala

GROUND CONTROL

Paina aloitusruudussa yhtäaikaa **M,S,V** -näppäimiä.

console = pelin aikana ~tuo konsolin esiin
god = voittamattomuus
nogod = voittamattomuus pois
gimme maps = voit pelata kaikkia tehtäviä
custom game -valikosta.
flashlight = taskulamppukursori
the new generation of rts-games = salainen tehtävä
custom game -valikosta.

Copyright © Ville Ikkala

GRUNTZ

Pelin aikana paina **ENTER**i� ja kirjoita sitten:

MPBACK2LIFE = ruudulle ilmaantuu zompeja
MPRIORIO = Trouple In The Tropics -tasolle
MPMAKEMESOMEPIE = Honey, I Skrunk the Kids -tasolle
MPMEEPMEEP = turbonopeus
MPTRAITOR = petturi -moodi

Copyright © Ville Ikkala

GUNLOK

Pelin aikana paina **~** niin pääset konsoliin ja sitten
kirjoita jokin seuraavista koodeista:

REB GOD = Kuolemattomuus
REB INFINITE AMMO = Loppumattomat ammukset

Copyright © Ville Ikkala

GUNMAN CHRONICLES

Käynnistä peli seuraavalla

komentoriviparametrilla:

-dev -console -game rewolf

Sitten pelin aikana mene konsoliin painamalla ' ja

kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

/god = kuolemattomuus
/map x = hyppää kartaan x (lista alhaalla)
/noclip = No Clipping moodi
/notarget = Näkymättömyys
/impulse 101= Kaikki aseet ja panokset
/give x = Antaa tavaran x (lista alhaalla)

Tavaroiden nimet
weapon_fists
weapon_gausspistol
weapon_shotgun
weapon_minigun
weapon_beamgun
weapon_dml
weapon_SPchemicalgun
ammo_gaussclip
ammo_buckshot
ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip
ammo_dmlclip
ammo_chemical
item_healthkit
item_armor

player_armor
vehicle_tank

Kenttien nimet
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
cinematic1
cinematic2
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7e
rust7b
rust7c
rust7d
rust8a

rust9a
cinematic3
cinematic4
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar3e
rebar2c
rebar2g
rebar2j
rebar2d
rebar2e
rebar2h
rebar2k
rebar2l
rebar2i
rebar2f
rebar3b
rebar3d
end1
end2
frontier
highnoon
meltdown

rusted
takeoff

Copyright © Ville

Ikkala

GUNMETAL

Paina **F8** kesken pelin ja kirjoita chat-ruutuun jokin seuraavista koodeista:

MADMECHASTREISAND = Täydet ammukset
MADCOSMODNA = Täysi energia
MADDUCTTAPE = Täydet suojat
MADRUBYSLIPPERS = Lentomoodi (A,Z)
MADBANANAPEEL = Lentomoodi pois päältä
MADBUCKETOWEASELS = Turbomoodi
MADGETOUTANDWALK = Turbomoodi pois päältä
MADMAXAMILLION = Miljoona Dollaria
MADCASTLEARRGH = Lopeta taso

Copyright © Ville

Ikkala

GUNSHIP 2000

Ota tiedostosta roster.dat varmuuskopio ja aukaise tiedosto heksaeditoriin ja muuta sektorista **0** heksan **54** johonkin lukuu voit vaihtaa arvoasi.

Copyright © Ville Ikkala

/god = God mode on/off

/notarget = Enemies ignore you

/impulse 101 = All weapons and ammo

/noclip = No Clipping (Walk Through Walls, Etc.)

/map C#A# = Go to any map (enter numbers
for #: C1A1, C1A2, Etc.)

/give XXXX = Gives any item. In place of
"XXXX", enter one of the following:

item_airtank

item_antidote

item_battery

item_healthkit

item_longjump

item_security

item_sodacan

item_suit

ammo_357

ammo_9mmar

ammo_9mmbox

ammo_9mmclip

ammo_argrenades

ammo_buckshot

ammo_crossbow

ammo_egonclip

ammo_gaussclip

ammo_glockclip

ammo_mp5clip

ammo_mp5grenades

ammo_rpgclip

weapon_357

weapon_9mmar

weapon_9mmhandgun

weapon_crossbow

weapon_crowbar

weapon_egon

weapon_gauss

weapon_glock

weapon_handgrenade

weapon_hornetgun

weapon_mp5

weapon_python

weapon_rpg

weapon_satchel

weapon_shotgun

weapon_snark

weapon_tripmine

Copyright © Ville Ikkala

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Käynnistä peli komennolla bshift.exe

-console.

Nyt pelissä painamalla **~** (tilde) nappia, konsoli ponnahtaa esiin.
Ennen kuin lataat kartan tai pelin, aukaise konsoli ja kirjoita **sv_cheats 1**.

Nyt voit kirjoittaa konsolissa seuraavat koodit:

god = Kuolemattomuus
notarget = No Target Mode
noclip = NOCLIP moodi : Lentää seinuen läpi
impulse 101 = Kaikki aseet
sv_gravity x = ???
sv_accelerate x = ???
skill x = Vaikustaso, 1 = Helpoin, 3 = Vaikein
map x = Hyppäät karttaan X (lista alhaalla)

<u>Karttalista</u>
ba_canal1
ba_canal1b
ba_canal2
ba_canal3
ba_elevator
ba_hazard1
ba_hazard2
ba_hazard3
ba_hazard4
ba_hazard5
ba_hazard6
ba_maint
ba_outro
ba_power1

ba_power2

ba_security1

ba_security2

ba_teleport1

ba_teleport2

ba_tram1

ba_tram2

ba_tram3

ba_xen1

ba_xen2

ba_xen3

ba_xen4

ba_xen5

ba_xen6

ba_yard1

ba_yard2

ba_yard3

ba_yard3a

ba_yard3b

ba_yard4

ba_yard4a

ba_yard5

ba_yard5a

Copyright © Ville

Ikkala

HALF-LIFE: COUNTER STRIKE

Kirjoita konsolissa **sv_cheats 1**, ja sitten kirjoita seuraavat koodit:

changelevel (levelname) = Vaihda kenttä
impulse101 = $16,000
givespaceweapon_awp = Arctic Sniper Rifle
sv_gravity (-999 to 999999) = Adjust Gravity

Copyright © Ville Ikkala

/god = kuolemattomuus on/off /impulse 101 = kaikki aseet ja ammukset /noclip = Ei latausta /map xxx = Mene karttaan xxx /give xxx = Anna tavara xxx /give weapon_x = Anna ase x /give ammo_556 = M249 panoksia /give ammo_762 = Sniper panoksia

Ase lista GRAPPLE

KNIFE

PIPEWRENCH

EAGLE

M249

SNIPERRIFLE

DISPLACER

SHOCKRIFLE

SPORELAUNCHER

Copyright © Ville Ikkala

/god = kuolemattomuus on/off /impulse 101 = kaikki aseet ja ammukset /noclip = Ei latausta

/map (kartan nimi) = Kartan valinta /give (tavaran nimi) = Antaa tavaran /thirdperson = ???

Copyright © Ville Ikkala

HALLOWEEN HARRY 1

Paina **B+I+G** niin saat täydet energiat.
MUTTA samalla pisteet nollautuu.

Copyright © Ville Ikkala

HAPPYLAND ADVENTURES - XMAS EDITION

PASSWORD
dontturnaround
maximilliandrake
donteatyellowsnow
wheresthedamncat
forestofblackoaks
herecomesyuletide
whydoyoubuildmeup
sackfullofpotatoes

Copyright © Ville Ikkala

HARD TRUCK 2

Pysäytä peli ja kirjoita seuraavat koodit:

hardthruckisthebest = Rahaa ja lisenssi
wininalottery = Rahaa ja lisenssi
openallroads = Kaikki radat
advancedmap = ??
fillup = Loppumaton bensa
freerepair = Paina **Backspace**, niin rekka korjaantuu ilmaiseksi

---

Copyright © Ville Ikkala

HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA

Laita jokin seuraavista koodeista nimeksi. Ne eivät toimi Practice Mode:ssa. Jos laitoit koodit oikein, kuuluu moottorin ääni. Jos laitat enemmän kuin yhden koodin, ennen kuin laitat koodin, paina **Backspace ÄLÄ ENTER**:

HEDGEHOG0 = Activoi koodit
NOGAS = Loppumaton bensa
CLASSIC = 1956 KHK Bike

Copyright © Ville

Ikkala

HARLEY DAVIDSON: THE ROAD TO STURGIS

Lataamalla tallennuksesi (GAMESAVE.?) heksaeditoriin ja muuttamalla seuraavia heksoja, voit tehdä kaikkea kivaa:

Heksat Vaikutus

16 = Vaikeusaste (1-4)
18 = Ajotaito (0-9)
20 = Mekaanikon taidot (0-9)
22 = Agressiivisuus (0-9)
24 = Rikkaus (0-9)
26 = Karismaattisuus (0-9)
29 = Sijoitus (0-9)
30 ja **31** = Rahat (esim. 00 10 = $4096)
34 ja **35** = Montako päivää jäljellä (01 00 = 10 päivää)

Copyright © Ville

Ikkala

HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE

Pelin aikana, kirjoita jokin seuraavista koodeista:

HarryDebugModeOn = Debug Moodi (Kaikki kentät) F7: tyhjentää
HarryGetsFullHealth = Täydet energiat
HarrySuperJump = Superhyppy
HarryNormalJump = Isohyppy
HarryKoresh Invincibility
HarrySuperKoresh Invisibility
HarryKorWalk = ???

Copyright © Ville Ikkala

HARVESTER

Huijauskoodeja pelin tappeluosuuksiin:

BRUCE = Kuolemattomuus
MURDERER = Aseita
NICK = Palauttaa terveyden
SON OF SAM = Esineitä
DUSTIN = Hyppää Lodgen tasolle 1
BOSTON STRANGLER = Hyppää Lodgen tasolle 2
HELTER SKELTER = Hyppää Lodgen tasolle 3
CHARLES MANSON = Hyppää Lodgen tason 3 loppuun

Copyright © Ville

Ikkala

HAVE A N.I.C.E. DAY

Laita pause päälle ja kirjoita sitten koodi:

MACHTHREE = uusi auto 600km/h huippunopeudella
IMPACT = loppumattomat ammukset deathmatchiin
OVERKILL = asemoodi mestaruuskisassa
ALLOFF = huijaukset pois
BUGGYBOY = nyt toimivat seuraavat:
A = autopilotti
F = framerate
G = vaihtaa autoja
I = informaatiota
P = kuvankaappaus

Copyright © Ville

Ikkala

HEAVY GEAR

Pidä **CTRL**, **ALT** ja **SHIFT** pohjassa ja kirjoita:

checkmatein2 = Voitat tehtävän ilman pisteitä
bedouinprice = Kuolemattomuus
hesbackandhesgotagun = Loppumattomat ammukset

Copyright © Ville Ikkala

HEAVY GEAR 2

Koodit ovat vain yksinpeliin. Paina aaltoviivaa
(~ - alt+[nappi å:n oikeella puolella]) päästäksesi
huijaukseen ja sitten anna seuraavat koodit:

SET CAMTI = jumala-moodi
SET MISSION = päättää automaattisesti tason
poi = Loppumattomat panokset

Copyright © Ville Ikkala

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Mene kohtaan **Video/Audio**, sitten **Advanced options** ja sitten klikkaa **console**. Nyt pelin aikana kirjoita seuraavat koodit:

god = Kuolemattomuus
give all = Kaikki aseet
notarget = Viholliset eivät hyökkää
noclip = Voi kävellä seinien läpi
health 100 = Täysi energia
eventlist = Näyttää mahdolliset komennot
map x = Hyppää kenttään x (lista alhaalla)

<u>Karttojen nimet</u>

blood
cemetary
cliff1
cliff2
creeperpens
end
fakkhouse
fog
gruff
gruff_cinema
homes1
homes2evil
homes2good
intro
landersroost
oracle
oracleway
otto

over

shield

swamp1

swamp2

swamp3

towncenter_evil

towncenter_good

training

under

water

zoo

Copyright © Ville

Ikkala

HEIST

Täysi energia

Pelin aikana, paina **Oikea CTRL + SHIFT + H**

Copyright © Ville Ikkala

HELI HEROES

Pelissä, paina **~** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista,
sitten paina **ENTER**:

GiveMeAll = Kaikki koodit
GiveMeFuel = Polttoainetta
MoreLives = Täydet elämät
HealthMe = Täysi energia
GiveMeInvulnerable = 30 Sec. haavoittumattomuus
GiveMeInvisibility = 30 Sec. Näkymättämyys
GiveMeAllAmmo = Kaikki aseet

Copyright © Ville Ikkala

HELLBENDER

Kirjoita pelin aikana:

TOTLPOWR= Täydet energiat.
STEROID= Kuolemattomuus.
IMPUMPD= Kaikki aseet.
IMSTUCK= Seuraava tehtävä.
URDEAD x= Haluamasi ase (x).

Copyright © Ville Ikkala

HERETIC

Huijauskoodeja tähän kelpo ammuskeluun
(muista, että nämä koodit eivät toimi
vaikeimmalla vaikeusasteella).

QUICKEN= Kuolemattomuus päälle/pois
RAMBO= Aseet, panokset ja suojat 200%
KITTY= Seinien läpi kävely päälle/pois
SKEL= Avaimet
IDDQD= Kuolet
IDKFA= Aseet ja panokset pois
PONCE= 100% energiaa
MASSACRE= Kaikki viholliset kuolevat tasosta
SHAZAM= Aseen tehon parannus
COCKADOODLEDOO= Muutut kanaksi
ENGAGExy= Voit hypätä haluamaasi kenttään

(x=episodi y=kenttä)
TICKER= Frame määrä
RAVMAP= Täydennyksiä karttaan, kirjoitetaan

kartassa (kirjoita kaksi kertaa niin

näet myös viholliset)
GIMMExy= x voit valita kirjaimista A-J mitä

tavaroita haluat ja y voit valita

numeroista 1-9 kuinka monta kappaletta

tahdot. Tässä kirjainten A-J merkitykset:

A=Kuolemattomuus (Ring of Invicibility)
B=Näkymättämyys (Shadowsphere)
C=Energia pullo (Quartz Flask)
D=Saat energiat täyteen (Mystic Urn)
E=Aseiden tehostus (Tome of Power)

F=Soihtu (Torch)
G=Aikapommi (Time Bomb of The Ancients)
H=Munat (Morph Ovum)
I=Siivet (Wings of Wrath)
J=Teleportti aloituspaikkaan (Chaos Device)

Käynnistä Heretic käskyllä **HERETIC -RAVPIC**,
niin voit ottaa kuvakaappauksia **F1**:llä. Kuvat
tallentuvat nimellä HRTICxx.PCX (xx=kuvan numero,
voit katsoa kuvia millä tahansa ohjelmalla joka
ymmärtää pcx-kuvia esim. WINDOWSin paintbrushilla).

Aloita Heretic komennolla **HERETIC -WARP x y -SKILL x**
niin voit aloittaa
haluamastasi kentästä (-WARP x=episodi y=kenttä
-SKILL x=vaikeusaste, jonka voit valita väliltä 1-9
1=helpoin ja 9=vaikein).

Voit ottaa pelistäsi videon näin: Käynnistä Heretic komennolla
HERETIC -RAVPIC -WARP x y -SKILL x -RECORD TIKOLA
(ravpic- ja warp-käskyt jo kai hallitset jos et, niin katso
hieman ylempää). -RECORD TIKOLA taas tallettaa TIKOLA
nimisen videon. Videon nimen voit valita vapaasti samoin kuin
kentän ja vaikeuden. Video tallentuu niin pitkästi kunnes pääset
tason läpi, kuolet tai menet pelistä pois. Videon pääte on LMP.
Voit myös edelleenkin ottaa kuvakaappauksia videon aikana
F1:llä.

Videon katsonta tapahtuu komennolla
HERETIC -PLAYDEMO X (jossa X on videon nimi esim.
TIKOLA päätettä ei siis tarvita).

Näin saat Hereticin toimimaan myös 386:ssa: Käynnistä
heretic komennolla **HERETIC -DEBUG.**

Copyright © Ville

Ikkala

HERETIC 2

Paina ~ ja kirjoita sitten koodi:

PLAYBETTER = kuolemattomuus
TWOWEEKS = lisävoima
MEATWAGON = tappaa kaikki muut hirviöt, paitsi pääpahikset
VICTOR = tappaa kaikki hirviöt
ANGERMONSTERS = monsterit muuttuvat vihaisiksi
CRAZYMONSTERS = monsterit menevät sekaisin
KIWI = seinien läpi kävely
SHOWCOORDS = näyttää koordinaatit
WEAPPREW = valitsee aikaisemman aseen
WEAPNEXT = valitsee seuraavan aseen

Copyright © Ville

Ikkala

HEROES CHRONICLES: THE FINAL CHAPTERS

Paina pelatessasi **TAB**ia ja kirjoita joku seuraavista:

nwcagents = Saat 10 mustaa ritaria
nwclotsofguns = Armeijasi saa kaikki sotakoneet
nwcneo = Nouset tason
nwctrinity = Saat 5 arkkienkeliä
nwcfollowthewhiterabbit = Nostaa onnen maksimiin
nwcnebuchadnezzar = Loputtomasti liikkumispisteitä
nwcmorpheus = Nosta moraali maksimiin
nwcoracle = Näytä puzzle-kartta
nwcwhatisthematrix = Paljasta maailman kartta
nwcignoranceisbliss = Piilota maailman kartta
nwctheconstruct = Saat 100k kultaa ja 100 jokaista resurssia
nwcbluepill = Häviät pelin
nwcredpill = Voitat pelin
nwcthereisnospoon = Saat 999 manaa ja kaikki loitsut
nwczion = Saat kaikki rakennukset
nwcphisherprice = Muuttaa pelin paletin omituiseksi

Copyright © Ville

Ikkala

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Kirjoita pelin aikana:

101495 = Koko kartta

Copyright © Ville Ikkala

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

2

Syötä seuraavat koodit pelin aikana:

1134 = 100 Titaania
1135 = 100 Arkkimaagia
1136 = 100 Steel Golemia
1137 = 100 Rock
1138 = 100 Haflingia
321675 = 5 Mustaa Lohharia Herolle
1234567890 = taistelun voitto (lucky)
1313 = häviät skenarion
911 = voitat skenarion
8675309 = koko kartta.
844690 = Kristalleja
899101 = Gems
101111 = Kultaa
844691 = Ore
101495 = Obelisk Map
1911 = Viimeinen taistelu

Copyright © Ville

Ikkala

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Pelatessasi paina tabulaattoria ja

kirjoita
sitten koodi:

NWCAGENTS =Täyttää tyhjät paikat 10 mustalla ritarilla
NWCLOTSOFGUNS = Saat kaikki sotakoneet
NWCNEO = Nouset tason
NWCTRINITY = Täyttää tyhjät paikat 5 arkkienkelillä
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT = Maksimionni
NWCNEBUCHADNEZZAR = Loppumaton liikkuminen
NWCMORPHEUS = Maksimimoraali
NWCORACLE = Paljasta palapelikartta
NWCWHATISTHEMATRIX = Paljasta maailmankartta
NWCIGNORANCEISBLISS = Kätkee maailmankartan
NWCTHECONSTRUCT = Saat 100 000 kultaa ja 100 kaikkia resursseja
NWCBLUEPILL = Häviät pelin
NWCREDPILL = Voitat pelin
NWCTHEREISNOSPOON = Saat 999 manaa ja kaikki loitsut
NWCZION = Saat kaikki rakennukset
NWCPHISHERPRICE = Vaihda pelin värit oniituisiksi.

Tasokoodit:

FOUNTAIN HEAD = Home
BAYWATCH = Seadog
WILDBAR = Freeman
SWAMP TOWN = Doomed
BLISTERING HEIGHTS = Red Hot
THE ARENA = The Arena

Copyright © Ville

Ikkala

HEXEN

Näillä koodeilla pitäisi pelin

helpottua mukavasti.
Koodit toimivat vain rekisteröidyssä versiossa.

BUTCHER= Tappaa kaikki hirviöt kentästä
CASPER= Seinien läpi kävely päälle/pois
CLUBMED= Täydet energiat
CONAN= Kaikki aseet pois
DELIVERANCE= Muutut siaksi
INDIANA= Saat kaikki tavarat (25 jokaista)
INIT= Kenttä alusta
LOCKSMITH= Avaimet
MAPSCO= Tee kaksi kertaa, näet koko kartan,

viholliset ja tavarat
MARTEK= Kokeile kirjoittaa kolmesti (hah hah)
NOISE= Tietoja äänen debuggauksesta
NRA= Kaikki aseet ja mana
PUKExx= Voit kuunnella haluamasi äänen

(xx=äänen numero voit valita

väliltä 01-99
QUICKENRA= Aseet ja suojat
TICKER= Frame määrä
SHADOWCASTERx= Voit vaihtaa miestäsi

(x=jokin seuraavista arvoista

0=Fighter, 1=Cleric ja 2=Mage)
SHERLOCK= Kaikki puzzlen palaset
VISITxx= Voit hypätä haluamaasi kenttään

(xx=kentän numero)

WHERE= Koordinaattisi ja kenttän numero

[F5]= Sankarisi tekee itsemurhan (jos vastaat Y)

Käynnistä hexen käskyllä **HEXEN -RAVPIC**,

niin voit ottaa kuvakaappauksia **F1**:llä. Kuvat

tallentuvat nimellä HEXEN??.PCX (??=kuvan numero, voit katsoa kuvia millä tahansa ohjelmalla joka ymmärtää pcx-kuvia esim. WINDOWSin paintbrushilla).

Aloita heretic komennolla **HEXEN -WARP xx -SKILL x**, niin voit aloittaa haluamastasi kentästä (-WARP x=kentän numero -SKILL x=vaikeusaste, jonka voit valita väliltä 1-9 1=helpoin ja 9=vaikein).

Jos et pääse jotain kenttää läpi, niin kokeile käynnistää hexen käskyllä **HEXEN -NOMONSTERS** ja viholliset eivät ole enää esteenä.

Copyright © Ville

Ikkala

HEXEN 2

Kirjoita seuraavaa konsolissa
(Huom: jotkut näistä toimivat vain v1.09:sä):

god = jumala-mode on/off
notarget = Viholliset eivät tunnista sinua
restart = Taso alkaa alusta
give h X = Antaa lisää kuntoa (**X**-kunnon määrä.Max.999)
give 2 = ase 2
give 3 = ase 3
give 4 = ase 4,
impulse 9 = kaikki aseet/manat
impulse 25 = Saat Tome of Powerin
impulse 35 = poista hirviöt
impulse 36 = jäädytä hirviöt
impulse 39 = lento on/off
impulse 40 = Taso cheat (Yksi taso eteenpäin)
impulse 43 = kaikki aseet/manat/esineet
impulse 299 = 20 jokaista artifactia
crosshair x = tähtäin on/off
sv_friction # = vaihtaa kitkaa (4)
sv_gravity # = vaihtaa painovoimaa (800)
sv_maxspeed # = Max nopeus (800)

Copyright © Ville

Ikkala

ALT + F1 = Tuhoa itsesi ALT + F2 = Tuhoaa kaikki viholliset ALT + F3 = Taysi bensa

ALT + F4 = Täydet panokset

ALT + F5 = Täydet suojat

ALT + F6 = Yksi kierros lisää ALT + y = Autopilotti päälle ALT + c = Autopilotti pois päältä

Joissain versioissa joudut selvittämään palapelin ennen kuin saat koodit toimimaan. Palapelin saat kun painat CTRL+TAB ja kun olet valmis paina CTRL+TAB uudestaan.

Copyright © Ville Ikkala

HIDDEN AND DANGEROUS

Kaikki kentät (imuroi)

Menussa kirjoita **iamcheater**.

Kuulet äänen.
Jos olet päivittänyt pelin versioon 1.1, niin kirjoita **iwillcheat**. Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista:

allitems: kaikki aseet ja panokset
funnyhead: iso pää mode
gamedone: voittaa tehtävän
gamefail: häviää tehtävän
goodhealth: täydet energiat
killthemall: tappaa kaikki viholliset
laracroft: erillainen puku
nohits: jumalmoodi
openalldoor: aukasee kaikki ovet
debugdrawwire: wire frame mode
resurrect = kun kuolet tulet zombieksi
playercoords = koordinaatit vasemmassa ylä kulmassa
quickload = lataa savetettu peli

Copyright © Ville

Ikkala

HIDDEN AND DANGEROUS

(DEMO)

Käynnistä H&D. Kun olet 'Choose Campaign' ruudussa, kirjoita '**unlockcheatmode**'. Kuulet äänen kun koodi aktivoituu ja voit kirjoittaa seuraavat koodit pelin aikana:

ZOMBIE = Kuoltuasi palaat zombina
KILLTHEMALL = Tappaa kaikki (myös vangit!)
MISSIONDONE = Päättää tehtävän onnistuneesti
OPENALLDOOR = Avaa kaikki ovet
GOODHEALTH = Energia maksimiin
ALLAMMO = Ammuksia aseisiin
LARACROFT =Lara Croft-mutaatio

Copyright © Ville

Ikkala

HITMAN: CODENAME 47

Avaa pelin hakemistosto tiedosto **hitman.ini** muistioon.
Lisää rivi **enableconsole 1**. Sitten pelin aikana paina ~
ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

god 1 = Kuolemattomuus
giveall = Kaikki aseet ja täydet ammukset
infammo = Loppumattomat panokset
invisible 1 = näkymättömyys

Kaikki tehtävät
Laita nimeksesi **Kim Bo Kastekniv**

Copyright © Ville

Ikkala

HOCUS POCUS

BANANA = Laser ammukset
BLAKE = Avaimet
FEELGOOD = Täydet energiat
QUARK = Sarjatuli

Copyright © Ville Ikkala

HOGS OF WAR

Level Select
Laita joukkueesi nimeksi **MARDY PIGS**

Bonus FMV Sequence
Laita joukkueesi nimeksi **WATTA PORK**

View FMV Sequences
Laita joukkueesi nimeksi **PRYING PIGS**

Promote Pigs & Level Select
Laita joukkueesi nimeksi **NAUGHTY PIGS**

Copyright © Ville Ikkala

HOLIDAY ISLAND

Paina pelin aikana:

SHIFT+CTRL+ALT+G = $4 miljardia rahaa

Copyright © Ville Ikkala

HOME ALONE

Paina pelissä **INSERT+F1+F2+F3** pohjaa yht'aikaa ja voit lentää painamalla **F**-kirjainta.

Copyright © Ville Ikkala

HOMEWORLD

Aloita peli jollain seuraavista komennoista:
Esim: **d:\games\homeworld\homeworld.exe /debug**

/debug = Päästää debug-ikkunaan
/noSound = Vaimentaa ääniefektit
/NoSpeech = Vaimentaa puheet
/NoSmooth = Ei pehmennä polygoneja
/nilTexture = Ei lataa textuureja
/notactics = Hylkää taktiikan
/noretreat = hylkä perääntymisvaihtoehdon taktiikasta
/gunLines = Näyttää ammuksen tien

Copyright © Ville Ikkala

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Pelin aikana, paina **CTRL** pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:
(jokut koodit vaatii että valitset pelaajan)

broodjekroket = Saat paljon rahaa
frikandel = 1 johtaja + joukko
frietjewaterfiets = 2 johtajaa + joukko
bereklauw = ???
hamburger = Et menetä energiaa?
mexicanosate = humalassa
vlammetjes = Tapa valittu joukko
shaslick = 3 levelin ase
kipkorn = ???
kaassoufle = Hyppää hiiren kohdistimen kohtaan
patatmet = Et menetä energiaa?
frietspeciaal = ???
frietjeoorlogmetuitjes = ???
stamppot = Voita kenttä
boerenkoolmetworst = häviä kenttä

Copyright © Ville

Ikkala

HOSTILE WATERS

Käynnistä peli lisäkomennolla **-setusupthebomb**. Paina sitten pelin aikana **F8** ja kirjoita koodi konsoliin.

enableallmovies 1 = kaikki videopätkät tulevat elokuva-valikkoon
filthylucre 1 = 999999EJ:tä
invulnerable 1 = kaikki yksiköt muuttuvat tuhoutumattomiksi
revealmap 1 = näyttää koko kartan
Winlevel 1 = läpäisee tehtävän

Copyright © Ville Ikkala

HOT WHEELS STUNT DRIVER

W = Tausta pois
L = Valot pois
C = Riko autosi

Copyright © Ville Ikkala

HOUSE OF THE DEAD

At the Main Menu, hold Ctrl and type:

skidmarx - enable cheats & edit character stats
creature - enable creature test

Copyright © Ville Ikkala

HUGO: BLACK DIAMOND FEVER

Kenttä koodit
Old Kiku Trail = **313323111134**
Diamond Cavern = **143221231142**
Supply Line = **423211131134**
Oil Rig = **343123113234**
Diamond Factory = **223121134212**
Melt Down = **343211114323**
The Gateway = **243113133324**

Copyright © Ville Ikkala

  Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista koodeista ja paina ENTER:

cole = Aseet ja jumalamoodi rayl = Jumalamoodi snellings = T„ydet energiat lukaszuk = Kaikki aseet invincible = Jumalamoodi

Näillä koodeilla voit vaihtaa hahmosi värin haluamaksesi:

avacado = Vaaleanvihreä blue = Sininen hahn = Ruskea ochre = Ruskea sage = Vihreä vincent = Harmaa

---

Copyright © Ville Ikkala

HYPE: THE TIME QUEST

Anna jokin seuraavista koodeista pelin aikana:

thundergod = Jumalmuoto
hype = Täydet elämät
druide = Täydet taiat
gork = Täysi suojaus
glittergold = Rahaa
hermetik = Antaa loputtomat taiat
houdini = Antaa loputtomat nuolet
thereyougo = Kaikki taiat

Copyright © Ville Ikkala

HYPERBLADE

MDMKSB = Voimakkaammat hyökkäykset ja puolustus
SHUIN = Salainen joukkue käyttöön
POTATO = Pienennä
SPICYBRAINS = Peilikuva
GORILLA = Apinamies

Copyright © Ville Ikkala

ICE AND FIRE

Kenttien koodit

1 = **INNA**

2 = **LENA**

3 = **SVETA**

4 = **NINA**

5 = **KATYA**

6 = **ANNA**

7 = **TANYA**

8 = **KLAVA**

Copyright © Ville Ikkala

ICEWIND DALE

Etsi pelin hakemistosta tiedosto nimelta **icewind.ini**,

avaa se
esim. muistioon ja lisää [Game Options] kohtaan rivi **Cheats=1**.
Nyt käynnistä peli ja paina **CTRL+TAB** niin pelin konsoli tulee esiin.
Kirjoita

CHEATERDOPROSPER:EnableCheatKeys();
Ja sitten syötä konsoliin seuravat koodit:

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(#) =

Antaa valitulle hahmolle X kokemus-

pistettä.

CHEATERDOPROSPER:Midas() = Antaa 500 kultarahaa

CHEATERDOPROSPER:FirstAid() = Antaa parannusvälineitä

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); = Näyttää koko kartan

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); = Teleporttaa osoittimen kohtaan

CHEATERDOPROSPER:AddGold([numero]); = Antaa kultaa

+2 Throwing Axe (Palaa käyttäjälle kun sen heittää).

:CreateItem"AX1H05")

Bastard Sword of Greater Phasing

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd4b")

Bastard Sword +1,+3 vs Shape Shifters

:CreateItem"SW1H03")

Bastard Sword +2, Conflagration

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd4c")

Bastard Sword +2, LIfe Giver

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd3a")

Bastard Sword +3, Defender
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd4a")

Bastard Sword +4, Incinerator
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd5b")

Bastard Sword of Action +1
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd3b")

Belt of Stones
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("beltsto")

Bhaal"s Fire
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ulswd5b")

Boots of the Forgotten Ones
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("bootfor")

Boots of the Many Paths
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("bootman")

Cancerous Bastard Sword +4
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("ubswd5a")

<u>Paina seuraavia näppäinyhdistelmiä pelin aikana:</u>

CTRL+J = Siirtää valitun hahmon kursorin kohdalle
CTRL+R = Parantaa tai herättää henkiin valitun hahmon
CTRL+4 = Näyttää ansat ym.
CTRL+Y = Tapa valittu hirviö tai NPC ilman EXP:tä.
CTRL+9 = ???

Copyright © Ville

Ikkala

IGNITION

Kirjoita menussa:

SLASKTRATT= kaikki autot
SURMULE= radat
BANARNE= suuremmat autot
SKUNK= vain renkaat näkyy
SVINPOLE= kuvakulma auton takaa

Copyright © Ville Ikkala

IMPERIUM GALACTICA II

Pelin aikana paina **SHIFT** pohjaan ja kirjoita
karoly, niin saat seuraavat koodit käyttöösi:

c = Kaikki koloniat ja keksinnöt
c = Toinen kerta antaa sinulle huijauksia planeetoilla
v = 100000 ekstrakrediittiä
5 = Taso 1 (luutnantti)
6 = Taso 2
7 = Taso 3
8 = Taso 4
9 = Taso 5 (suuramiraali)

Kirjoita ensiksi valikossa: **LISTENUPEVERYBODY!**
Sitten jokin seuraavista koodeista:

shootem' = kaikki aseet
ghettoblaster = kaikki lentokoneet
dienodie = kuolemattomuus
splasher = ???

Copyright © Ville

Ikkala

INCA

CTRL + ALT + Vasen SHIFT = Täysi energia

Kenttäkoodit:

32518581
33534548
88158744
23514145
14518783
41118181
44514182
56158745
76178741
85511634 (Spanish Galleons)
38511276

Copyright © Ville Ikkala

FLATBROKE= turns off shading FLYMETOTHEMOON= racing on the moon GOURAUD= turns on gouraud shading

HAVEALL= get everything

INFINITELIVES= infinite lives (duh!) INFINITEWEAPONS= infinite weapons (that was a tough one!) MASTEROFTHEUNIVERSE= toggles textures SOLIDASAROCK= invincibility SUPERDAISY= one shot kills WHATSTHEPOINT= dot texture mode WIREWEWAITING= textures off

---

Copyright © Ville Ikkala

INCREDIBLE HULK

Kenttä koodit:

1 = **10C80B7C7C**

2 = **10C82E5E54**

3 = **80D82E206E**

4 = **00D02702BA**

Copyright © Ville Ikkala

INCUBATION

Pelin aikana kirjoita:

YOUARESTUPID: pystyt käyttämään superlaseria
BUGGEROFF: jättihyppy-reppu
GENEJONEGINGLELHON: saat erikoishahmon

Copyright © Ville Ikkala

INDEPENCE DAY

Kirjoita päävalikossa pelaajan nimeksi
jokin seuraavista:

LIVE FREE= Kuolemattomuus
TOURIST= Valitse taso
GO POSTAL= Vahinkobonusta, aseet,
nopea lataus
MR HAPPY= Valitse alus
COCO= Kaikkea turhaa

Palaa takaisin päävalikkoon ja paina
ctrl, **oikea shift** ja **8** kaikki yhtä aikaa,
niin erillinen huijausvalikko paljastuu.

Copyright © Ville Ikkala

INDEPENDENCE WAR: DEFIANCE

Päästäksesi huijaustilaan, kirjoita ollessasi Player History-näytöllä **DARKGOAT**. Kirjoita seuraavat koodit Player Historyssa ja pelin aikana ja paina samalla vasenta **SHIFT**-nappia:

9 = Asettaa kohteen nopeuden
8 = Hyppää kohteen lähelle
0 = Räjäyttää kohteeksi valitun aluksen
A = Supernopeus
I = Näkymättömyys/haavoittumattomuus
J = Hyppää toiseen kohtaan
K = Kiinnittäydy mihin tahansa alukseen
O = Pääset kaikkiin tehtäviin
S = Seuraava tehtävä
W = Tehtävän välitön voitto
; = Jäädytä kohde
= = Kokeile itse

Copyright © Ville

Ikkala

INDEPENDENCE WAR 2

Ensiksi aukaise **defaults.ini** tiedosto pelin hakemistosta
muistioon ja vaihda **developer_mode = 0** ==> **developer_mode = 1.**

Sitten mene **/configs** hakemistoon ja lisää seuraavat rivit **default.ini**
tiedostoon - ***cheat key*** osion alle:

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT

[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Pelissä paina 3:a nappia aktivoidaksesi koodin.

Copyright © Ville

Ikkala

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Pelissä paina **F10** ja kirjoita jonkin seuraavista koodeista:

urgon_elsa = Kaikki aseet
azerim_sophia = Energia tavaroita
endcredit = Näyttää creditit
fixme = Vapauttaa Indyn kun se jää jumiin.
framerate = Näyttää framet
version = Näyttää versio numeron
toto = Konekivääri
deriver = No clipping

Copyright © Ville

Ikkala

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE (DEMO)

Pelissä paina **F10**, niin pääset konsoliin. Sitten kirjoitat jonkin seuraavista koodeista ja paina **ENTER**.

fixme = Vapauttaa Indyn kun se jää jumiin
framerate = Näyttää frame raten
version = Näyttää versio numeron
endcredit = Näyttää creditit

Copyright © Ville Ikkala

INSANE

Kirjoita Main menussa:

INEEDMORECARS = ???
GOKARTZ = Pienet renkaan autolla
BIGFOOTZ = Isot renkaan autolla
BIGHEADZ = Kuskilla on iso pää
BOXERZ = Kuskilla on iso pää ja isot jalat

Copyright © Ville Ikkala

INTERSTATE 76

Kentän oikaisu koodi:

* Pidä **CONTROL** ja **SHIFT** yhtäaikaa alhaalla ja kirjoita "**getdown**". Kuulet että Groove sanoo ton sanan ja sitten sun päälle hyökkää kaikki kentän autot. Kun sinä räjähdät pääset seuraavaan tehtävään..

Copyright © Ville Ikkala

INTERSTATE 76:

NITRO PACK

Laita jokin seuraavista variantin nimeksi ja
valitse sitten Phaedra Rattler.

HOTAIR = kuumailmapallo
THETRUTHISHERE = ufo
RETPOCILEH = helikopteri
KNAT = panssarivaunu

Tehtävän pääsee lävitse, kun aloittaa pelin trip-moodissa,
ja kirjoittaa sen jälkeen **GETDOWN CTRL**- ja **SHIFT**-näppäimet
pohjassa. Tämän jälkeen kaikki autot hyökkäävät
saman tien ja tuhouduttuasi tehtävä onkin mennyt lävitse.

Pelin aikana itsetuho toimii näppäinkomennolla **CTRL+ALT+X**.

Kun katsot pelin aikana karttaan, niin voit tyhjentä renkaita
kirjoittamalla **FRFLAT**, **FLFLAT**, **BRFLAT**, **BLFLAT**.

Copyright © Ville

Ikkala

INTERSTATE '82

Pelin aikana paina **ESC**, kirjoita jokin seuraavista koodeista ja paina **ESC** toisen kerran.

KISS = Tapa valittu vihollinen
LOVE = Tapa kaikki viholliset jotka näkyvät tutkassa
CUDDLE = Jumalmuoto ajoneuvon kera
HUGS = Jumalmuoto kaveruuskertoimilla
CARESS = Täydet panokset
IMLAME = Voita tehtävä
SYRUP = Kaikki autot pysähtyvät, mutta ne voivat ampua
NUKEME = Itsemurha

Copyright © Ville

Ikkala

INVICTUS

Perusta uusi sotajoukko, valitse siihen haluamasi porukka ja lisää kaikki viisi miekkamiestä. Tallenna peli. Avaa tallennettu peli heksaeditoriin ja muuta alhaalla mainitut kohdat annettuihin arvoihin. Tämän Jälkeen sinun pitäisi pystyä myymään kukin miekkamiehistäsi 65000 kultarahan hintaan.

Parametri Arvo
Cost **01**
Points **01**
Initial Cp **0**
HP **001**
DR **01**
Evade **01**
BDMele1 .... **10**
Hit1 .... **10**
MaxHit **01**
MaxBD **01**

Copyright © Ville

Ikkala

JAGGED ALLIANCE

Valitse miehet ja aloita peli. Tallenna peli kesken päivän **quicksavena** ja **poistu pelistä**. Lataa **QUICK.SAV** heksaeditoriin. Etsi haluamasi miehen nimi, laske nimen alusta **22. ja 2**3. heksat ja muuta niiden arvoksi **63**. Muuta seuraavat **viisi heksaa nolliks**i ja niitä seuraavat **yhdeksän heksaa 64**:ksi. Tee sama kaikille miehillesi ja tallenna muutokset. Nyt lataa tallennus ja huomaat varmaankin, että miestesi energia ja taidot ovat täysillä. Lisäksi palkkasotilaiden palkat ovat tippuneet nolliin (ovatpa hulluja, kun tekevät tyätä ilman palkkaa).

Yleisiä vinkkejä ja muuta sälää:

1) Micro purfierin löytää ensimmäisenä aamuna sektorista 59 (tai mistä tahansa sektorista mihin menet).
2) Puhtaan juomaveden turvaamiseksi valtaa sektorit 50, 29, 30, 39 ja 49.
3) Brendan laboratorio löytyy sektorista 28. Pienemmästä vajasta löytyy avain labran varaston takaoveen.
4) Viruksen torjuntaan löytyy Pomelia-kukkia sektorin 8 ylälaidasta pieneltä aukiolta.
5) Alkuasukkaiden hautausmaa löytyy sektorista 6.
6) Alkuasukkaiden varastettu sielukasvi löytyy sektorista 23 ylhäältäpäin laskettuna toiselta pieneltä saarelta. Kulje varovasti, koska jos vartijat huomaavat sinut, ne räjäyttävät kaikki sillat.
7) Sektoreille 22, 32, 41, 51 ja 53 kannattaa ottaa mukaan metallinilmaisimia sekä räjähde-ekspertti.
8) Sektorilta 12 löytyy Santinon laboratorio.

9) Sektorista yksi löytyy itse Santino. Töräytettyäsi vartijat autaammille metsästysmaille kulje sektorin vasempaan yläkulmaan, jossa on Santinon kämppä. Rakennuksen vasemmassa yläkulmassa on huone, jossa Santiano majailee. Hänestä ei kuitenkaan tarvitse välittää, koska hän hoitelee itse itsensä. Säntää huoneen vasempaan ylänurkkaan ja nappaa pöydällä oleva puuntaimi ja häivy nopeasti paikalta.

Lisäksi vinkkejä varusteiden parantelusta:
1) Käytä compound 17:ää panssareihin ja kypäriin. Homma kannattaa hoitaa mekaanikolla, ja vasta omistaessasi spectra-panssarit ja kevlar-kypärät.
2) Räjähdeasiantuntijalla kannattaa tehdä polttopulloja seuraavasti: Kaada pulloon öljyä ja bensaa ja aseta sytykkeeksi puuvillarätti.
3) Mekaanikko pystyy kohentamaan aseittesi tarkkuutta ja tehokkuutta, kun lisäät tussareihisi maastosta löytyvän metallipalasen. Metallin vähyydestä johtuen operaatio kannattaa tehdä vasta M-14:lle ja M-16:lle.

Tee ensiksi quick save. Sitten ota ruudun alareunan inventaariosta jokin tarpeellinen esine (putkenpätkä, käsikranaatti, tms.), niin että se tarttuu kursoriin. Paina nyt **Alt-r** ja

pelin kysyessä "**Quick restore?**" paina **o (ok)**.

Peli lataa aiemman tilanteen, mutta ottamasi esine on edelleen kiinni kursorissa, joten sinulla on niitä nyt kaksin verroin. Tämä toimii ainakin versiossa 1.12.

Copyright © Ville

Ikkala

JAGGED ALLIANCE 2

Kirjoita pelissä **CTRL** pohjassa **IGUANA**, jonka jälkeen seuraavat koodit toimivat:

CTRL + R = Lataa aseesi
ALT + K = Kaasukranaatiträjähtävät kursorin kohdalla
ALT + G = Kranaatit räjähtävät kursorin kohdalla
CTRL + Q = Näyttää mitä talon sisällä on
CTRL + E = Näyttää kaikki tarvikkeet, viholliset ja siviilit
ALT + W = Klikkaa esinettä, niin se ilmestyy inventaarioon

Copyright © Ville

Ikkala

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Kirjoita käynnistysvaiheessa **jagged ammution**,
saa loppumattomat ammukset kaikkiin aseisiin paitsi
kranaatinheittimeen.

Kun kirjoitat pelin aikana **dies**, pääset sektorin läpi.

Copyright © Ville Ikkala

JAMES BOND JR.

Kenttien koodit

Kenttä 2 = **033481**
Kenttä 3 = **258600**
Kenttä 4 = **320370**

Copyright © Ville Ikkala

JAMES POND 2: OPERATION ROBOCOD

Kentän valitseminen
Käynnistä ohjelma näin:
ROBOCOD /RECXX

missä **XX** on kentän numero (***esim. 02***).

Loppumattomat elämät
Kerää seuraavat tavarat alla olevassa järestyksessä ensimmäisestä kentästä:

Lips
Ice
Violine
Earth
Snowman

Copyright © Ville Ikkala

JAMES POND 3

Kirjoita missä vaiheessa tahansa **NIGHTMARE** ja paina
F10 -nappia niin saat cheat menun esille.

Copyright © Ville Ikkala

JAMMIT BASKETBALL

Kenttien koodit

SLADE
MRKYMCY
HNSFJLD
DWGTSTN
DMDWYDZ
TRYBRNM
BRNMCMN
JSPHKSC
PHLSRGR

CHILL
TZMYNYN
THMSLNS
DNWYGLL
DLMRVNN
MRNLYNG
MKGLSCK
THMSCSY
JRBRGHT

ROXY
DKRBNSN
STPKRNR
SSNHYDN
JNFRBCN
LRNCHLS
PLWRHDS
STWSPKN
BBSKNNR

Copyright © Ville Ikkala

JAZZ JACKRABBIT

Paina ensin **pause**a, sitten **Backspace**a,
ja voit kirjoittaa haluamasi koodit:

lamer = Seuraava taso
gunhed = Kaikki aseet ja ammukset
doom = Vaikemmat viholliset
bouf = Kuolemattomuus
cstrike = Lentolauta

Copyright © Ville Ikkala

JAZZ JACKRABBIT - X-MAS '95

Rabbit = Antaa kaikki aseet

Copyright © Ville Ikkala

JAZZ JACKRABBIT 2: THE SECRET FILES

Kirjoita pelin aikana:

jjgod = Kuolemattomuus
jjinv = Kuolemattomuus
jjguns = Kaikki aseet
jjammo = Kaikki panokset
jjrush = ???
jjfly Korvahelikopteri jos kirjoitat toisen kerran tulee lentelolauta
jjk = ???
jjshield = Suojakenttä
jjnext = oikaiset kentän
jjlight = ???
jjbird = Lintu
jjcoins = Saat kolikoita
jjgems = Saat timantteja
jjending = Palaat lakuvalikkoon
jjq = Lopetat pelin
jjmorph = Hahmo vaihtuu *Spaz*:ksi, kun kirjoitat uudestaan tulee *Lintu*,

kirjoita uudestaan tulee *Sammakko*, kirjoita neljä kertaa niin

muutut taas *Jazz*:ksi
jjnxt = Seuraavaan kenttään

Copyright © Ville

Ikkala

JEDI KNIGHT

Paina **t** ja kirjoita koodi:

THEREISNOTRY= hyppää tason eteenpäin
DEEZNUTS= antaa lisää voimaa (force)
JEDIWANNABE X= kuolemattomuus päälle
tai pois, X=1 päälle ja 0=pois.
RED5= antaa kaikki aseet
WAMPRAT= antaa kaikki tavarat
IMAYODA= antaa kaikki hyvän puolen voimat

Copyright © Ville Ikkala

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF SITH

Paina **T**-näppäintä ja kirjoita jokin seuraavista koodeista. Paina sitten **Enter**-näppäintä:

diediedie = kaikki aseet
gimmestuff = kaikki esineet
gameover = siirry seuraavaan kenttään
freebird = lentotila
boinga = haavoittumattomuus
trixie = manna
cartograph = kartta
iamagod = energiatäydennys

Copyright © Ville Ikkala

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Pelin aikana, tuo konsoli esiin painamalla **SHIFT+~** ja
kirjoita **devmapall**. Nyt kirjoita seuraavat koodit
konsoliin: You can then enter any of the following codes in the console:

god = Kuolemattomuus
noclip = Seinien läpi kävely
notarget = Viholliset eivät huomaa sinua
kill = Itsemurha
give all = Kaikki aseet ja energia/suoja maksimiin
give health = Energiaa 100%
give armor = Suojaa 100%
give ammo = Ammuksia 100%
give X # = Antaa tavaran X (# = määrä)
give force = Täysi Voima
give inventory = Täydet tavarat
give batteries = Täysi batteri
give weaponnum # = Saat aseen #
drive_atst = ???
setviewpos = ???
undying = 999 Energiaa
map (level_name) = Valitse kenttä (LISTA ALHAALLA)
thereisnospoon = Max Payne tyylinen Bullettime

Kenttien nimet
kejim_post
kejim_base
artus_mine
artus_detention
artus_topside
valley
yavin_temple
yavin_trial

ns_streets
ns_hideout
ns_starpad
bespin_undercity
bespin_streets
bespin_platform
cairn_bay
cairn_assembly
cairn_reactor
cairn_dock1
doom_comm
doom_detention
doom_shields
yavin_swamp
yavin_canyon
yavin_courtyard
yavin_final
pit
ctf_bespin
ctf_imperial
ctf_ns_streets
ctf_yavin
duel_bay
duel_jedi
duel_pit
duel_carbon
ffa_bespin
ffa_deathstar
ffa_imperial
ffa_ns_hideout
ffa_ns_streets
ffa_raven
ffa_yavin

Copyright © Ville

Ikkala

JEFF GORDON XS RACING

Kirjoita päävalikossa **ICANCHEAT**, jonka jälkeen koodien pitäisi toimia. Jos koodi toimii kuulet äänimerkin.

Kirjoita päävalikossa:

CLIPPED = noclipping -moodi
RECKLESS = reckless - moodi

Kirjoita track selection -ruudussa:

LAPSET = haluttu määrä kierroksia.

Copyright © Ville Ikkala

JET MOTO

To enable codes you must:

*** Place first on the full circuit on Intermediate.**
This will open 4 new tracks
*** Place first on the full circuit on Professional.**
This will enable 2 more tracks
*** Place first on the full circuit again on Professional.**
This will enable the final track
*** Place first on the full circuit again on Professional**

You should now see the words 'Codes

Enabled' on the
title screen. Now you can use the codes - just type
them in at the title screen...

CONTORTIONIST: Super Agility
JETPACKSPECIAL: Rocket Racer
2XSTUNTS: Double Stunt Points
ZIPPYNODRAG: Zero Resistance
SCREECHNOW: Air Brakes
YAHOOLOOKIE: Show Off Camera
ZOWIEZOOM: Unlimited Turbos
SWOOSHSKATE: Ice Racing
BRAINIACPLUS: Inverted Camera

Copyright © Ville

Ikkala

JILL OF THE JUNGLE

Pidä napit **W,A,X** yhtäaikaa pohjassa jonkin aikaa, sinusta tulee kuolematon ja saat myös avaimen. Painamalla **Z**-kirjainta kolme kertaa jotain numeroita ilmestyy inventaarioon.

Copyright © Ville Ikkala

JUNGLE STRIKE

Tasokoodit:

rvtgzjd3n6t = 2
9smfbr9w4h6 = 3
x7scj3rvlh6 = 4
v6f9sdkb76d = 5
w7lmktlsz3l = 6
tn4zk9wt7m4 = 7
7lpyvl6mhfr = 8
n4cjktl4scj = 9
lsf3lcfdyxz = 10

Copyright © Ville Ikkala

JURASSIC PARK

Tasokoodit:

2. C37EF8D1
3. 4D9458D1
4. 15AC78D1
5. 13AE78D1
6. 72AF98D1
7. FDC478D1
8. 9DC498D1
9. BDC4B8D1
10. 5DC4D8D1

Copyright © Ville Ikkala

KAEON

Tasojen koodit:

Taso 2 = **SPECTRUM**
Taso 3 = **DIGITAL**
Taso 4 = **TECHNO**
Taso 5 = **METAL**
Taso 6 = **SUPERNOVA**

Copyright © Ville Ikkala

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Naputtele

jossakin menussa jokin seuraavista.

SUPERMAN = kopterissa on punaisen tähden tilalla

Teräsmies-merkki
SECTION SIX = amerikkalaiset Hellfire-ohjukset
IAMACOW = lehmät lentää
FLIPPER = kokeileppa laskeutua maahan
DARTHVADER = aseupseeri kuulostaa Darth Vaderilta
CHICKEN = hyppää seuraavaan tehtävään
FLYOVER = Mirage 2000 -laivue lentää alussa

tukikohtasi yli värisavut perässä

Copyright © Ville

Ikkala

KEEF THE THIEF

Lataa tiedosto **SG** heksaeditoriin.
Kaikki taitosi on 255:ssä kun muutat heksat
2,4,6,8,10,12,20,22,24,30 FF:ksi.
Rahaa Saat kun muutat heksat **26** ja **27** lukuihin **FF 6F.**
Ja manaa saat kun teet samoin myös heksalle **28**.

Copyright © Ville Ikkala

KIIHDYTYS 1.53

Jos tilanne on aivan toivoton ota koronkiskurilta
3000 lainan. Kun liikutat kursorin rahamääräsi
päälle tulee vinkkiteksti ota laina. Paina hiirennappia ja pääset
keskustelemaan koronkiskurin kanssa lainasta.
Koronkiskuri vaatii rahansa takaisin kauden (varttimaili) lopussa,
joten kannattaa hoitaa raha-asiat kuntoon siihen
mennessä ettei joudu todella ahdinkoon!

Sponsori rahassa voi huijata kun ottaa sponsorin (esim.15,2) ja
valitsee uuden sponsorin ja peruu vanhan ja hyväksyy uuden
sopimuksen rikkomis rahoilla (100/200/300...)

Mene talliin ja kirjoita tallisi nimeksi joku seuraavista kiihdytys
alkuisista sanoista:

kiihdytysraha = 100000 markkaa rahaa
kiihdytysosat = kaikki viritys osat
kiihdytysauto = kaikki autot
kiihdytysteknikka = kaikki viritys osat

Copyright © Ville

Ikkala

KIIHDYTYS 1.545

Jos tilanne on aivan toivoton ota koronkiskurilta
3000 lainan. Kun liikutat kursorin setelin
päälle tulee vinkkiteksti ota laina.
Paina hiirennappia ja pääset keskustelemaan
koronkiskurin kanssa lainasta. Koronkiskuri vaatii
rahansa takaisin kauden (varttimaili) lopussa,
joten kannattaa hoitaa raha-asiat kuntoon siihen
mennessä ettei joudu todella ahdinkoon!

Mene talliin ja kirjoita tallisi nimeksi joku
seuraavista kiihdytys alkuisista sanoista:

kiihdytysraha = 100000 markkaa rahaa
kiihdytysosat = kaikki viritys osat
kiihdytysauto = kaikki autot
kiihdytyssponsori = mestareiden sponsori
kiihdytyspokaali = Top Fuel-, Sm-, 1000m pokaalit

Copyright © Ville

Ikkala

KILLER TANK

AECHEATS = Aktivoi Cheat moodin
AEDQD = Kuolemattomuus
AEFA = Panoksia ja aseita
AECLIP = Seinien läpi kävely
AEHEALTH = Voimia

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana, paina PAUSE/BREAK -nappia, sitten kirjoita slallcheats. Nyt syötä jokin seuraavista koodeista:

sllottery = $50,000 ja yksi lisenssi slroads = Kaikki radat

slmap = Kaikki kilpailijat näkyy kartassa slrepair = BACKSPACE -napilla ilmainen korjaus slrecover = CTRL+5 näppäinyhdistelmällä tapahtuu jotain ???

slfillup = Loppumaton bensa

mineoff = Ei miinoja

Copyright © Ville Ikkala

KINGDOM O' MAGIC

Kun saat pelissä puhelin, käytä sitä ja
syötä seuraavat numerot:

012487
110569
112474
123456
141267
147999
188632
201172
233959
299900
303959
311433
317614
329579
348500
359187
359722
384768
442244
465135
511491
525131
548199
558055
581376
593993
604428
628776
641076
642789

733393

771518

780527

800506

804505

853308

854971

861719

864759

866882

878888

884422

886363

911000

999000

Copyright © Ville

Ikkala

KINGDOM UNDER FIRE

Pelin aikana paina **ENTER** ja syötä jokin seuraavista koodeista:

~makemyday = Voit käyttää koodeja
~baegopa = 500,000 kaikille resursseille
~simsimhae = Nopea rakentaminen
~dayspring = Paljastaa kartan
~godblessu = Täydet voimat
~amosbemerciful = Täydet manat
~knowledgeispower = ???

Copyright © Ville Ikkala

KINGPIN:

LIFE OF CRIME

Käynnistä peli komentoriviparametrilla "**+developer 1**". Paina sitten **`** päästäksesi konsolitilaan ja kirjoita sitten joku koodi:

immortal = Kuolemattomuus
give all= kaikki tavarat paitsi raha
give bullets [määrä]= Lataukset
give shells [määrä]= Patruunat
give ammo= Täydet ammukset
give weapons= Täydet aseet
give cash [määrä]= Rahaa
give health= Terveyttä
noclip = no clipping -moodi
give coil = antaa coilin
give battery = antaa patterin
give watch = antaa kellon

Copyright © Ville

Ikkala

KISS PSYCHO CIRCUS

Pelissä paina **tilde** -nappia niin pääse konsoliin.
Sitten kirjoita seuraavat koodit:

Invuln = Kuolemattomuus
GimmieGimmieGimmie = Kaikki aseet
NoClip = No Clipping Mode
NoTarget = Hirviö maali On/Off
Spectator = Lento moodi
ChaseCam = Takaa-ajo kamera
NextArmor = Lisää suojia ja energiaa
PrevArmor = Vähentää suojia
NextMonster = Menee seuraavan hirviön luokse
PrevMonster = Menee edellisen hirviön luokse
RestartLevel = Aloittaa uudelleen kentän
CameraLock = ???
Debug1 = ???
Debug2 = ???

Copyright © Ville

Ikkala

KLAX

Seuraavaan kenttään pääset kun painat nappeja
Space ja 3 pohjaan yhtäaikaa.

Copyright © Ville Ikkala

KLINGON HONOR GUARD

Paina TAB niin pääset laatikkon, johon voit
kirjoittaa koodin:

AllAmmo= Saat kaikki aseet
Fly= Saat lentäät
Ghost= Saat kävellä seinien läpi
God= Kuolemattomuust
Invisible1= Laittaa näkymattömyyden
Invisible0= Poistaa näkymättömyyden
walk= ottaa pois lennon ja seinien läpi kävelyn
hideactors =

Piilottaa vihollisen,aseet ja tavarat
showactors = Näyttää vihollisen,aseet ja tavarat
killall <monster name> = Tappaa valitun vihollisen
killpawns = Tappaa kaikki viholliset
slomo <number> = Asettaa pelin nopeude (1=normaali)

<u>Karttojen nimet</u>
Käytä **OPEN** komennon kanssa

M02
M03
M04a
M04b
M05
M06a
M06b
M07
M08
M09a
M09b
M10

M11

M12

M13

M14

M15

M16

M17

M18a

M18b

M18c

M19

M20a

M20b

M20c

Copyright © Ville

Ikkala

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Paina **ENTER** ja sitten kirjoita koodi:

demons = Voitat tehtävän
goons = Summon Cheater Company
rentakohan = Random Kohan Amulet
pyrite = Ilmaista kultaa
scene 24 = Paljastaa kartan

Copyright © Ville Ikkala

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Paina **ENTER** ja sitten syötä seuraavat koodit:

free gold = Maximi määrä kultaa
hoody hoo = +10 kaikki tuotanto
speed it up = Nopea rakentaminen
unpleasant dreams = Luonnonmullistus
yeahbam = Voittaa tehtävän
show fog = paljastaa koko kartan

Copyright © Ville Ikkala

KROZ

Huijaustilaan pääset painamalla **!** tai **x**. (Riippuu versiosta kumpaa sinun täytyy paina, eli kokeile molempia).
Nyt sinä voit käyttää näitä näppäinyhdistelmiä:

SHIFT+9 ja nuoli oikealle = Seuraava kenttä
SHIFT+0 = Saat tavaroita

Copyright © Ville Ikkala

KRUSH KILL N' DESTROY

Käytä jotain heksaeditoria ja avaa tallennettu tilanteesi. Etsi sitten seuraavanlainen rivi (rivi on aika ensimmäinen):

0000000 - 0100 0000 0000 0000

0000 0000 0000 0000.

Vaihda kyseisen rivin sarjat **5,6** ja **7** muotoon **F301** tai **FFFF**.
Nyt sen pitäisi näyttää tältä:

0000000 - 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000.

Copyright © Ville

Ikkala

KRUSH KILL N' DESTROY 2

Käynnistä peli komennolla **KKND2.exe -badnews**
Pelin aikan paina **CTRL+TAB** pohjaan. Jos se toimii pitäisi ruudussa lukea ***Cheats Enabled***. Sitten kokeile seuraavia koodeja:

Ctrl+M = Extra rahaa
Ctrl+C = Voitat kentän
Ctrl+F = Häviät kentän
Ctrl+W = Enable waypoint information
Ctrl+E = Disable waypoint information

Copyright © Ville

Ikkala

L.A. BLASTER

/CRYOEASY = Helppo Ei turisteja
/CRYOEASY2 = Helppo Ei mutantteja
/CRYOGOD = Kuolemattomuus
/CRYOCRED = 99 credittiä
/CRYOMAD = Liekinheitin
/CRYOOD = OD auto
/CRYOSZ = SZ surf
/CRYOSM = Aloita kentästä %d
/CRYOSTEVIETOUR = mini-auto
/CRYOBLUR = ???

Copyright © Ville Ikkala

LABYRINTH OF LIGHT

Kenttä koodit:

01 = **0180854400**
02 = **0124061436**
03 = **0001564540**
04 = **0116129760**
05 = **0337216760**
06 = **0670755100**
07 = **0622656474**
08 = **0144419184**
09 = **0490839620**
10 = **1137029855**
11 = **0195832962**
12 = **0021147399**
13 = **0223215104**
14 = **1435947270**
15 = **0096832545**
16 = **1634959200**
17 = **1329909957**
18 = **0080731294**
19 = **0234168704**
20 = **0096101376**
21 = **0084079436**
22 = **0565369545**
23 = **0369527410**
24 = **0766105110**
25 = **0016824452**
26 = **0069661248**
27 = **0807523290**
28 = **0428282252**
29 = **0330949960**
30 = **0640228371**

31 = **0121568714**

32 = **0919748875**

Copyright © Ville

Ikkala

LAMERS

Kenttä koodit:

IRAQBAGDAD

SUPERVGA

AQUAFRESH

LEGO

LUFTHANSA

MAZE

OSLOTAXI

SCREWED

WARTIME

Copyright © Ville Ikkala

THE LAST EICHOF

Aloita peli suoraavalla komennolla:

BEE /007.x

laita **x** tilalle:
1 = Loppumattomat elämät
2 = Loppumaton aika
3 = Kuolemattomuus

Copyright © Ville Ikkala

LEADFOOT: STADIUM OFF-ROAD RACING

Lisää rahaa

Kirjoita **MEGASAXON** *New Career* ikkunassa
niin saat $1,000,000.

Copyright © Ville Ikkala

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Kuolemattomuus
Avaa tiedosto **game.erg** teksieditoriin (esim. Muistio).
Muuta rivi **"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1**
muotoon **"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1**

Copyright © Ville Ikkala

LEGO ISLAND

Tanssivat puut ja kukat

Pelissä paina **Z + T**

Lento -moodi

Information Center:issä mene hissiin ja ole siellä noin minuutin. Nytten käytä nuolinäppäimiä lentämiseen.

Copyright © Ville Ikkala

LEGO RACERS

Kaikki radat, autot ja lego-ukot saat kun
imuroit tämän tiedoston. (legorac.zip)

Laita jokin seuraavista koodeista kuskin nimeksi,
build-moodissa:

FLYSKYHIGH = rakettiauto
NWHLS = renkaaton auto
FSTFRWRD = Nopea -moodi
NDRVR = Ei kuljettajaa
LNFRRRM = Käännetty ajosuunta (raketti-autolla)
NSLWJ = Ylläpitää nopeutta radalla
MXPMX = Kaikki pick-upit ovat aina maximissa
RPCRNLY = Kaikki pick-upit ovat jotain (grapple)
PGLLGRN = Kaikki pick-upit ovat virheitä (nopeutus)
PGLLYLL = Kaikki pick-upit ovat keltaisia (bensa)
NCHSSS = Ei runkoa
NMRCHTS = Kaikki cheatit pois

Copyright © Ville

Ikkala

LEGO ROCK RAIDERS

Kirjoita seuraavat koodit menussa:

LRRWARP = Kaikki kentät
LRRMONTY = Kaikista ukoista tulee monstereita
LRRVE = Kaikki koneet

Copyright © Ville Ikkala

LEISURE SUIT LARRY 1

Päästäksesi alussa olevien kysymysten läpi
sinun täytyy ainoastaan painaa jotain seuraavista:

ALT-X = Toimii vanhemmassa Larry 1:ssä
CTRL-ALT-X = Toimii uudessa Larry 1:ssä

eli siinä VGA Larryssä

Paina yhtäaikaa pohjaan **Alt** ja **D** ja kirjoitat **GET OBJECT**,
niin ruutuun ilmestyy teksti Object Number, sitten vaan
jonkin tavaran numeron. Lista on tossa alla.

5 = Apple
6 = Diamond Ring
7 = Glass of Whiskey
8 = Remote Control
9 = Rose
10 = Prophylatic
11 = Used Prophylatic
12 = Box of Candy
13 = Inflatable Doll
14 = Disco Pass
15 = Pocket Knife
16 = Bottle of Wine
17 = 'Jugs' Magazine
18 = Hammer
19 = Bottle of Pills
20 = Rope

Copyright © Ville

Ikkala

LEISURE SUIT LARRY 3

Päästäksesi alussa olevien kysymysten läpi sinun täytyy ainoastaan painaa **CTRL-ALT-X**

Pisteitä saat lisää, kun bambuviidakon selvitettyäsi juo vettä ja mene yksi ruutu ylöspäin. Mene kaaren taakse ja ota sukkahousut pois. Mene sitten vasemmalle, palaa takaisin. Ota sukkahousut pois uudestaan (Paina **F3**). Mene ylös ja ota rintaliivit pois. Mene alas ja taas ylös. Ota ne jälleen pois (**F3**).

Copyright © Ville

Ikkala

LEMANS 24 HOURS

Kirjoita jokin seuraavista koodeista pelaajan nimeksi:

ENDOFFERS = Kaikki autot (Championship)
LEMANSOFFERS = Kaikki autot (LeMans)
ALLTHECARSNOW = Kaikki autot (Arcade)
1999CHEATCARS = Kaikki autot (Run)
ALLTRACKSPLEASE = Kaikki radat (Arcade)
19BMW99 = 99 BMW LMP (Training)
1999AUDI = 99 Audi Roadster (Training)
TOYOTA1999 = 99 Toyota (Training)
DEBORACING = Deborah (Training)
DEBORALM = Deborah (Run)

Copyright © Ville

Ikkala

LEMMINGS 2: THE TRIBES

Editoi tiedostoa **12.INI** jollain tekstieditorilla.
Mene tiedoston ihan loppuun ja kirjoita:

Cheat = 0

Lataa peli, mene Prefs-valikkoon. Siellä pitäisi olla otsikko **CHEAT MODE**. Klikkaa sitä ja saat pelata tasot omassa järjestyksessäsi.

Copyright © Ville Ikkala

LEMMINGS 3

Ei aikarajoitusta:

Editoi tiedostoa **L3F.EXE** ja etsi merkkijono
FE 06 C8 1D ja korvaa se merkkijonolla
90 90 90 90.
Editoi tiedostoa **L3FGUS.EXE** ja etsi merkkijono
FE06 C8 1D ja korvaa se merkkijonolla
90 90 90 90.

Copyright © Ville Ikkala

LEMMINGS 3D

Kirjoita **RASPUTIN** kentän alussa, niin kursori muuttuu tähtäimeksi ja voitkin alkaa tulittaa Lemmingsejä niiden pelastamisen sijaan.

NASTALK = kenttään 2
PADUASDY = kenttään 3
BRECOQUE = kenttään 4
OCHIDORE = kenttään 5
CECROPIA = kenttään 6
KABELJOU = kenttään 7
DOUMPALM = kenttään 8
HABENERA = kenttään 9
PAREGON = kenttään 10

Copyright © Ville

Ikkala

LINKS 2001

Pelin aikana, paina **Caps Lock** ja kirjoita sitten koodi:

HITMANIA = Voimaswingi
LIGHTER = Kevyemmät pallot
PEOPLE = Voimakkaammat suosionosoitukset
MAGENT = ???
LOWER = ???

Copyright © Ville Ikkala

LION KING

Alkuruudussa kirjoita ja pidä pohjassa **DWARF**. Nyt pitäisi ruutuun ilmestyä teksti ***CHEAT ENABLED***. Painamalla pelissä seuraavia nappeja:

H = Täydet energiat
L = Seuraavaan kenttään.

Action Replay -koodi:
LIONKING1A23C609 = Loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

LITIL DIVIL

Ennen kuin käynnistät pelin DOSissa komennolla **DIVIL**, kirjoita jokin seuraavista **DIVIL** komennon perään:

divil KmCiNpOcKeT = Paina **F1** niin hyppäät seuravaan kenttään.
divil Nicole = Paina **SHIFT+P** suoraan läpi huoneeseen.
divil MEANING = Paina **SHIFT+T** niin saat energiaa.
divil Donkey = Paina **T** niin saat extra aarteen.
divil Grumpy = Paina **K** niin saat extra avaimen.

Copyright © Ville

Ikkala

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Paina **ESC** ja syötä sitten nämä koodit...

gold = rahaat
life = saat elämän pisteität
pingouin = saat 5 Nitro-meca-pingviiniät
box = saat onnenapilan laatikon ja onnen apilan
full = saat elämän pisteitä ja taika voimaa
clover = saat onnen apilan

Copyright © Ville Ikkala

LIVINGSTONE SUPONGO 1

Pelin aikana paina nappeja: **O, P, E, R, A**
niin saat loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

LIVINGSTONE SUPONGO 2

Pelin aikana paina nappeja: **C, J**
niin saat loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

LODE RUNNER 2

Paina pelin aikana **ESC**iä saadaksesi esiin valikon. Kirjoita sitten **GLAZED DONUT**, jonkä jälkeen alla olevat koodit toimivat:

F3 = palaa yksi taso taaksepäin
F4 = hyppää yksi taso eteenpäin
ALT ja **F12 =** 5 elämää (toimii vain yksinpelissä)
ALT ja **8** = loppumattomat pommit

(toimii vain yksinpelissä)

Copyright © Ville

Ikkala

LONGBOW 2

Kirjoita creditsien aikana **IWANNASEE** , niin
näet jotain jännää creditsien jälkeen

Copyright © Ville Ikkala

LOOPZ

Tasokoodeja:

5 = **EASY**
10 = **ARTY**
15 = **FOXY**
20 = **CRAS**
25 = **WHET**
30 = **POLL**
35 = **ZUIS**
40 = **VEST**
50 = **EMBRA**

Copyright © Ville Ikkala

LOST IN UNDERGROUND

Kenttien koodit

01 = **BTFRAESQ**

02 = **BFVRDAEW**

03 = **CFSRDAWL**

04 = **NBVFSEDA**

05 = **BZGTRADE**

06 = **ZGRFEDAW**

07 = **NBGVFAOK**

08 = **BHZGTREW**

09 = **MLNJVGVG**

10 = **PQGARCXF**

11 = **NVSFRWAQ**

12 = **VGDFIKJH**

Copyright © Ville Ikkala

LOST VIKINGS

Tasojen koodit:

Taso 1 = **STRT**
Taso 2 = **GR8T**
Taso 3 = **TLPT**
Taso 4 = **GRND**
Taso 5 = **LLM0**
Taso 6 = **FL0T**
Taso 7 = **TRSS**
Taso 8 = **PRHS**
Taso 9 = **CVRN**
Taso 10 = **BBLS**
Taso 11 = **VLCN**
Taso 12 = **QCKS**
Taso 13 = **PHR0**
Taso 14 = **C1R0**
Taso 15 = **SPKS**
Taso 16 = **JMNN**
Taso 17 = **TTRS**
Taso 18 = **JLLY**
Taso 19 = **PLNG**
Taso 20 = **BTRY**
Taso 21 = **JNKR**
Taso 22 = **CBLT**
Taso 23 = **H0PP**
Taso 24 = **SMRT**
Taso 25 = **V8TR**
Taso 26 = **NFL8**
Taso 27 = **WKYY**
Taso 28 = **CMB0**
Taso 29 = **8BLL**
Taso 30 = **TRDR**

Taso 31 = **FNTM**

Taso 32 = **WRLR**

Taso 33 = **TRPD**

Taso 34 = **TFFF**

Taso 35 = **FRGT**

Taso 36 = **4RN4**

Taso 37 = **MSTR**

Copyright © Ville

Ikkala

LOST VIKINGS 2

Tasokoodit:

NTR0
2NDS
SW1M
BR4T
B0MB
BLKS
GYSR
R3T0
Y0VR
T1N3
H4DR
L0ST
H0M3
TNNL
4RGH
D4DY
1STS
TRSH
WOLF
K4RN
WZRD
TLPT
B3SV
DRNK
0V4L
D4RK
HRDR
0B0Y
SHCK
H3LL
B4DD

Copyright © Ville Ikkala

LUCKY LUKE

<u>Kenttä koodit</u>

2: Lucky,Dalton,Pferd,Lucky
3: Hund,Lucky,Dalton,Dalton
4: Dalton,Hund,Hund,Dalton
5: Dalton,Dalton,Lucky,Pferd
6: Pferd,Hund,Hund,Dalton
7: Lucky,Pferd,Lucky,Hund

Copyright © Ville Ikkala

LULA - THE SEX EMPIRE

Trainer - Rahaa (iMUROi)

Kopioi tiedosto hakemistoon **\data\save** (esim.

d:\lula\data\save)

Mene resurssienhallintaan ja sieltä pelin hakemistoon **\data\save**. Ota hiirellä kiinni jostain save tiedostosta (esim. **savegame. 10**) ja raahaa se tiedosto **lsavecr.exe** -tiedoston päälle. Nyt sen pitäis tehdä jotain ja kysyä sinulta paljon haluat rahaa...

Copyright © Ville

Ikkala

LULA 2: WET ATTACK

3D-osuus
ARMAGEDDON = Tuhoaa vihollisten alukset
BOMBERMAN = Tuhoaa alukset joilla on 1

osuma jäljellä
PEACE = Viholliset eivät hyökkää
DIFFUSE = Aluksesta voittamaton
FREEZE = Vihollisalukset pysähtyvät

Seikkailuosuus
JACKPOT = Antaa $1000000
MAKEITFASTER = Aika pelissä nopeutuu
LIKEARABBIT = Aika kuluu 60 kertaa nopeammin

Copyright © Ville

Ikkala

M.A.X

Kirjota pelin aikana...

maxammo = Täydet panokset
maxsurvey = Display all resources
maxspy = Display all enemies
maxsuper = Selected unit may be upgraded to 30
maxstorage = Fill raw material units' cargo

Copyright © Ville Ikkala

M.A.X 2

Kirjoita pelin aikana:

maxstorage = täydet raaka-aineet
maxsurvey = näyttää kaikki raaka-aine-esiintymät kartalla
maxspy = näyttää kaikki viholliset
maxsuper = boostaa valittua yksikköä

Copyright © Ville Ikkala

MAD MAC

Kenttien koodit

02 = **AKITA**

03 = **OSAKA**

04 = **WUTUI**

05 = **MATSUI**

06 = **KIOTO**

07 = **ISOKO**

08 = **SAKATO**

09 = **LINPI**

Copyright © Ville Ikkala

MAD MAC 2

Kenttien koodit

02 = **MITU**

03 = **JENAN**

04 = **HUHOU**

05 = **NAGOJA**

06 = **FUKUI**

Copyright © Ville Ikkala

MADDEN NFL '97

Piilotettu joukkueet:
User Records:issa kirjoita **tiburon** tai **Hiscore**,
niin saat pari uutta joukuetta.

Copyright © Ville Ikkala

MADDEN NFL '98

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista koodeista:

Joukkueet
PAC ATTACK = 60-luvun joukkue
STEELCURTAIN = 70-luvun joukkue

GOLD RUSH = 80-luvun joukkue
ALOHA = NFC
LUAU = AFC
ORRS HEROES = EA Sports-joukkue
LOIN CLOTH = Tiburon joukkue

Stadionit
JETSONS = Astrodome
DAWGPOUND = Cleveland Browns Stadium
SNAKE = Old Oakland Stadium
DANDAMAN = Old Miami Dolphins Stadium
OLDDC = RFK Stadium
SHARKSFIN = Tiburon Sports Complex
GHOST TOWN = Wild West

Copyright © Ville

Ikkala

MADDEN NFL 99

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista koodeista:

AFCBEST = All-stars
BELLBOTTOMS = 70-luvun joukkue
THROWBACK = 75-vuotisjuhlajoukkue
PEACELOVE = All 60's-joukkue
HEREANDNOW = All 90's-joukkue
BOOM = Madden '98-joukkue
GEARGUYS = NFL-joukkue
INTHEGAME = EA Sports-joukkue
BESTNFC = NFC all-stars
DOGPOUND99 = Clevelandin stadion
EA STADIUMS = EA-stadion
FORRENT = Astrodome
NOTAFISH = Vanha Miamin stadion
OURHOUSE = Tiburon stadion
SOMBRERO = Vanha Tamba Bayn stadion
STICKEM = Vanha Oaklandin stadion
THEHOGS = RFK-stadion
TURKEYLEG = Maddenin kaikkien aikojen suuruudet
WELCOMEBACK = '99 Cleveland Browns

Copyright © Ville

Ikkala

MADDEN NFL 2001

Kun olet ruudussa **Secret Codes**,
syötä jokin seuraavista koodeista:

Inthegame = EA Sports-joukkue
Supermadden = Super Bowl-joukkue
Maddenmen = Millennium-joukkue

Copyright © Ville Ikkala

MADDEN NFL 2002

Kaikki joukkueet
Mene **Settings / Secret Codes** ja kirjoita seuraavat koodit:

GOLDENGOD = Kaikki Classic joukkueet
LACESOUT = Kaikki Rams joukkueet
NEVERMORE = Kaikki Ravens joukkueet
WILDCARD = '72 Raiders
PICKEDOFF = '77 Cowboys
GORMENGHAST = Monster Team
HYSTERIA = Sugar Buzz Team

Copyright © Ville

Ikkala

MAGESLAYER

Paina pelin aikana näppäintä **~** ja sitten
voit kirjoittaa seuraavat koodit:

fly = voit lentää
ode to jack = tappaa kaikki viholliset
siinä taustassa missä olet
impulse11 = kuolemattomuus
bigfinale = pääset loppuhirviölle
impulse 10 = saat taiat täyteen

Copyright © Ville Ikkala

MAGIC CARPET

Paina pelissä **I** ja kirjoita

kehotteeseen **RATTY** ja
paina **ENTER** aktivoidaksesi huijaustilan. Nyt voit
käyttää seuraavia huijauksia:

ALT+F1 = Saat kaikki taiat
ALT+F2 = Saat lisää manaa
ALT+F3 = Tappaa kaikki pelaajat
ALT+F4 = Tuhoaa kaikki pallot
ALT+F5 = Tuhoaa kaikki linnat
ALT+F6 = Saat energiaa
ALT+F7 = Tappaa kaikki viholliset
SHIFT+C = Pääset seuraavaan tehtävään

Voit myös valita aloituskentän käynnistämällä pelin
käskyllä **CARPET -LEVEL x**
(**x** = kentän numero josta haluat aloittaa).

Copyright © Ville

Ikkala

MAGIC CARPET 2: NETHERWORLDS

Paina pelissä **I** ja kirjoita

kehotteeseen **WINDY** ja
paina **ENTER** aktivoidaksesi huijaustilan. Nyt voit
käyttää seuraavia huijauksia:

ALT+F1 = Saat kaikki taiat
ALT+F2 = Saat lisää manaa
ALT+F3 = Tappaa kaikki pelaajat
ALT+F4 = Tuhoaa kaikki pallot
ALT+F5 = Tuhoaa kaikki linnat
ALT+F6 = Saat energiaa
ALT+F7 = Tappaa kaikki viholliset
ALT+F8 = Nostaa taikakokemusta
ALT+F9 = Vapaa taian käyttö päälle/pois
ALT+F10 = Näkymättömyys päälle/pois
SHIFT+C = Pääset seuraavaan tehtävään

Voit myös valita aloituskentän käynnistämällä pelin
käskyllä **NETHERW -LEVEL x**
(**x** = kentän numero josta haluat aloittaa).

Copyright © Ville

Ikkala

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM

Paina pelin aikana **ENTER** ja sitten
kirjoita jokin seuraavista koodeista:

victory is mine = voita peli
now you die = häviä peli
fill this bag = lisää 10.000 kultaa
revelation = ???
build anything = kaikki rakennukset
give me power = kaikki taiat
cheezy towers = ???
restoration = ???
frame it = näyttää frame laskurin

Copyright © Ville

Ikkala

MALL TYCOON

Pidä **CTRL** pohjassa ja syötä jokin
seuraavista koodeista:

hdirate = Luokitus 100 ylöspäin
hdicash = 100000 rahaa
hdilore = Kaikki teknologiat
hditech =Tutkimusprojekti valmiiksi
hdizooma = Rajaton zoomaus
hdidizzy = Paina ALT+nuolinäppäin kuvakulma vaihtamiseksi
hdiart = Näytä sim-animaatiot

Copyright © Ville Ikkala

MARS TAXI

Kirjoita pelin aikana seuraavia koodeja:

ZEROGEEKICKSASSHUHHUHHUHHUH
Ei enää painovoimaa.

GAME OVER
Nomen est omen. Muista väli.

TROUBLEWITHYOURINNEREAR
Kääntää painovoiman päälaelleen.

MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSCANYOU
Poistaa törmykset ja auttaa muutenkin (lisää pisteitä, lisää aluksia ja muuta)
Koodi toimii kyllä, harjoitus tekee mestarin.

EJECT
Heittää asiakkaan pihalle. Nyt vain rukoillaan, että taksissa ON matkustaja.

COMEONEVERYBODYFREEBEERFORALLOFYOU
Jos on tylsää...

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL
Voimistaa mustia aukkoja.

MAJORENGINEMALFUNCTIONONMARS
Älä kokeile tätä koodia!

CANYOUSHOWMETHEENDINGSEQUENCE
Lue tarkkaan, niin tiedät mitä tapahtuu.

ISTHISACHEAT

Kysy, niin sinulle vastataan.

THISISNOTACHEATCODE
Totta, tämä ei ole cheatti.

GETTHOSEFREAKSOUTTAMYFACETHEYBOREMENOEND
Ei tarvitse kuskata niin montaa asiakasta.

MASOCHISMISMYTHINGIJUSTLOVEFLYINGTHOSEBLOKESAROUND
Nyt taas kuskataan enemmän kuin normaalisti.

THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINETOGETABETTERONE
Parempi alus.

ICHBINZUGEILFUERDIESENLEVEL
Seuraava taso.

Copyright © Ville

Ikkala

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

When over the HINTS FOR VIDEOGAMES book
in the inventory type these codes:

YOULOOKINATME = Loppumaton energia
IFEELUNUSUAL = Loppumattomat panokset
QUICKSUCKITOUT = Immuuni myskylle
PATRICKMARLEY = Listen to Darnley Microcorder
ILOVETHISGAMEWHOMADEIT = Näyttää lopputekstit

Copyright © Ville Ikkala

MASTER OF ORION 2

Pidä **Alt** pohjassa ja kirjoita:

moola = Rahaa
einstein = Kaikki teknologia
iseeall = Näet kaiken
Menlo = Research
Allai = AI???
Score = Pelisi pisteet
Ldr = ???
Snd = ???

Copyright © Ville Ikkala

MASTER RALLY

Pelin Optionsissa, kirjoita jokin
seuraavista pelaajan nimeksi:

MEGOTPELKA = Avaa kaikki
MRWHIPPIER = ???
MONKEYMRMAGIC = Avaa Master Rallyn
OPENROYSLOT = Kaikki autot
NINETYFOUR = Kaikki auto luokat
SWEDGERAMA = Avaa Challenge:n

Copyright © Ville Ikkala

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Pistä peli **pauselle**, paina

SHIFT pohjaan ja
kirjoita joku seuraavista koodeista:

S66S = Paksummat renkaat
4awd = Täydellinen tasapaino
4w62 = Lisää 8 minuuttia aikaa
648w = Avaa Burnside
648a = Avaa koulu
648d = Avaa varasto
466wss = Pisteesi kerrotaan kymmenellä
ssw664 = Pisteesi jaetaan kymmenellä

Copyright © Ville

Ikkala

 Pelin aikana, paina ~ (<i>tilde</i>), niin konsoli aukeaa.

Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

pikemon = Voitat kentän

monsterbonus = Erittäin iso kala Bonus twominute = Kaksi lisäminuuttia powercast = Power Cast Powerup superpowercast = Super Power Cast Powerup silentcast = Silent Cast

stealthboat = Stealth Boat Powerup shallowboat = Shallow Boat Powerup pikeflag = Pike Flag Powerup bigpikeflag = Big Pike Flag Powerup lunkerpikeflag = Lunker Pike Flag Powerup manualcam = Toggle Manual Camera Movement fps = Näyttää ruudunpäivitysnopeuden bonuslure = ???

skipcast = ???

metric = ???

Copyright © Ville Ikkala

MAX MOLE

Kirjoita pelin aikana:

WARPML = 99 elämää
WARPMT = Lisää aikaa
WARPRC = Aloittaa demon nauhoituksen
WARPRS = Lopettaa demon nauhoituksen
WARPPL = Näyttää demonReplay Demo
WARPxx = Hyppää kenttään xxx (xx = 1-50)

Copyright © Ville Ikkala

MAX PAYNE

Lisää pelin pikakuvakkeen käynnistyskomennon perään parametri **-developer**. Pelin aikana paina **F12** ja kirjoita jokin seuraavista:

coder = Kuolemattomuus, kaikki aseet, loppumattomat panokset, jne...
god = Kuolemattomuus
mortal = Kuolemattomuus pois
getallweapons = Kaikki aseet
getinfiniteammo = Loppumattomat panokset
ShowFPS = näyttää ruudunpäivitysnopeuden
NoClip = Voit kävellä seinien läpi
NoClip_off = Seinien läpi kävely ei enää onnistu
getbullettime = Täyttää kun Bullet-Time loppuu
getpainkillers = Saat 8 purkkia kipulääkkeitä
c_addhealth (100) = Energiaa 100
jump10 = Hyppää korkeammalle (Laita 20, 30 tai enemmän)
SetWoundedState = Kävelee kuin olisi haavoittunut
SetNormalState = Kävelee normaalisti

<u>Tavaroita saat kirjoittamalla:</u>
GetBaseballbat
GetBeretta
GetBerettaDual
GetDualBeretta
GetDesertEagle
GetSawedShotgun
GetPumpShotgun
GetJackhammer
GetIngram
GetIngramDual
GetDualIngram
GetMP5

GetColtCommando
GetMolotov
GetGrenade
GetM79
GetSniper

Lisäämällä käynnistyskomennon perään parametrin **-developerkeys**,
ovat seuraavat näppäimet käytössä:

C = Voit valita eri kameramoodien välillä
PageUp = Cycle mesh up
PageDown = Cycle mesh down
Ctrl + PageUp = Cycle TextrureSet up
Ctrl + PageDown = Cycle TextureSet dowm
Home = Nopeuta peliä
End = Hidasta peliä
Home + End = Palauttaa pelin nopeuden normaaliksi
Insert = Teleporttaa Max seuraavaan aloituspaikkaan
Delete = Teleporttaa Max edelliseen aloituspaikkaan
F7 = Switches AI movement network connections visualization
F8 = Switches AI movement network node visualization
F11 = Tilastot päälle/pois päältä
F12 = Avaa konsolin
Arrow Left = Siirtää kameraa vasemmalla
Arrow Right = " kameraa oikealle
Arrow Up = " kameraa eteen
Arrow Down = " kameraa taakse

Kentän oikominen
Jos haluat hypätä johonkin kenttään, niin kirjoita
pelin aikana konsolissa seuraava:

maxpayne_gamemode->gm_init(levelname);

missä **levelname** on jokin seuraavista:

startup_level
tutorial
end_combat

part0_level1
part1_level1
part1_level1b
part1_level2
part1_level2b
part1_level3
part1_level3b
part1_level4
part1_level5
part1_level6

part2_level0
part2_level1
part2_level2
part2_level2b
part2_level3
part2_level4

part3_level1
part3_level2
part3_level2b
part3_level3
part3_level4
part3_level5
part3_level5b
part3_level6
part3_level7

Easter Eggs

Part I: The American Dream

Chapter Two: Live from the Crime Scene
You can shoot the wailing siren in the central vault area and Max will thank you.

Chapter Three: Playing it Bogart
If you walk past Rico Muerte's room to the end of the hall, you can shoot away a boarded-up door. From this room you can walk across the ledge and shoot away a boarded up window to find a dead body with a stake in it lying next to the word "Buff" in blood (as in "Buffy the Vampire Slayer"), as well as some other goodies.

Chapter Six: Fear That Gives Men Wings
As you ride the elevator up from Luigi's Laundry, shooting the speaker playing sappy elevator music will bring another "Thank you" from Max. Shortly thereafter, as you leave out the window from the room sporting the thug in the bathroom and the TV news report, walk to the left and there will be a window you can jump through to a room with two Soldier of Fortune 2 posters and a stash of shotguns. If you didn't destroy the elevator speaker earlier, you should be able to hear the music from within this room.

Chapter Seven: Police Brutality
When Gognitti reaches the locked door, there is a satellite dish behind you on the ledge. If you jump from this corner to the ledge across the alley, you can drop down into the fenced area and open a door to a room with a nice assortment of ammo and a poster proclaiming "Dopefish Lives!" Dopefish is quite possibly the most prolific character in Easter Egg history.

Chapter Seven: Police Brutality
At the basketball court, there is a Beretta stuck in the net. Also, if you wait by the fence, an SUV wil drive by. If you shoot it, it will crash and the driver will get out to shoot at you.

Chapter Eight: Ragna Rock
When you reach the inner stage area, you can "use" the drum kit and microphone and step on the guitar for some interesting effects and dialogue.

Part II: A Cold Day In Hell

Chapter Five: Angel of Death

When you reach the grand piano, you can "use" it and Max will play the title theme. You can get a different effect by shooting out the lid support and trying again.

Part IV: A Bit Closer To Heaven

Chapter Four: Backstabbing Bastard

At the entrance ramp to the car park (from where you start), there is a stack of barrels and an air conditioning unit that you can jump on to reach the roof of the garage. Shoot the off-color panel of the shed there and it will fall away. Inside, you can jump on a grate to fall into a room with the grafitti "R Thanks", a radio you can "use" to hear audio from the production team, and a sniper rifle with ammo.

Chapter Five: In the Land of the Blind

In the small room after Woten's office (where you find the Aesir building plans), there is a small picture that you can shoot off the wall, revealing a button. Pressing it will raise the couch on the other side of the room, revealing a staircase down to a "private area". In it there is a big screen TV you can use to play a 3DRealms-themed parody of Star Trek. In the adjoining room there is a bed with chains next to a closet full of bondage gear.

Secret Finale Ending

To access it, enter the following in the developer console:

maxpayne_gamemode->gm_sendendofgamemessages( );

Copyright © Ville

Ikkala

MAYDAY

Varmista että **NumLock** on päällä, sitten pelin aikana syötä seuraavat koodit NumPad:Itä:

333333 = $250,000
777 = $2,500,00
55555 = Täysi kartta
44444 = Tehtävä selvitetty

Copyright © Ville Ikkala

MDK

Paina ensin F1, niin pääset HELP ruutuun.
Kirjota siinä jokin seuraavista:

healme = täydet energiat
holocurtisfun = Decoy powerup
iliketolob = Mortar powerup
kill = itsemurha
tornadoaway = Twister powerup

Copyright © Ville Ikkala

MDK 2

Pelin aikana paina **~** ja kirjoita:

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) = haavoittumattomuus
God(1) = Kuolemattomuus
GodDebugToggle() = Kuolemattomuus on/off
mdkNewGame(1,12) = Hyppää kenttään 1
mdkNewGame(2,12) = Hyppää kenttään 2
mdkNewGame(3,12) = Hyppää kenttään 3
mdkNewGame(4,12) = Hyppää kenttään 4
mdkNewGame(5,11) = Hyppää kenttään 5
mdkNewGame(6,8) = Hyppää kenttään 6
mdkNewGame(7,11) = Hyppää kenttään 7
mdkNewGame(8,8) = Hyppää kenttään 8
mdkNewGame(9,13) = Hyppää kenttään 9
mdkNewGame(10,7) = Hyppää kenttään 10 (Final)
mdkNewGame(11,1) = Hyppää kenttään 10 #1 (Special)
mdkNewGame(12,1) = Hyppää kenttään 10 #2 (Special)

Sinun pitää kirjoittaa uudelleen koodi että kenttä vaihtuu.
Paina vain **~** ja sitten paina nuolinäppäimestä ylöspäin.

<u>Alaston Kurt</u>
Kirjoita konsolissa **KurtGetNaked()** ja sitten **mdkNewGame(1,12)**,

nyt
Kurtin pitäisi olla alasti kun pelaat 1. kenttää.

Copyright © Ville

Ikkala

MEAT PUPPET

Kirjoita nämä pelin aikana:

ingesth = Täysi terveys
ingeste = Täydet energiat
ingestw = Ammukset
ingesta = Täysi terveys, energiat ja ammukset
ingesti = Kuolemattomuus
ingests = Sniper cheat
dansmartbomb = Tappaa kaikki viholliset ruudulta
boom = Räjähdyksiä

Copyright © Ville Ikkala

  Päivitä peli versioon 1.8 (patch löytyy tekijän kotisivuilta) Mene hakemistoon mihin asensit pelin. Etsi tiedosto nimeltä

windows.fit ja tee siitä kopio, jonka niemeät uudestaan ixtlriimceourl-nimiseksi. Nyt voit valmisteluvaiheessa kirjoittaa:

POUNDOFFLESH = antaa miljoona resurssipistettä ROCKANDROLLPEOPLE = poistaa pudotuspainorajoitukset seuraavasta tehtävästä

Seuraavat toimivat itse pelikentällä:

CTRL-ALT-W = tehtävä läpi OSMIUM = kuolemattomat mechit

LORRIE = korjaa armorit ja aseet

LORDBUNNY = Aktivoi loputtomat tykistö-keskukset. Ampuakseen paina B pohjaan ja paina vasenta korvaa MINEEYESHAVESEENTHEGLORY = Koko kartta DEADEYE = Tekee piloteista yliluonnollisia ampujia FRAMEGRAPH = Näyttää frame raten

---

Copyright © Ville Ikkala

MECH COMMANDER 2

Näin voit parantaa pilottien

taitoja:
Avaa pelitallennus tekstieditoriin **data\savegame** -hakemistosta.
(Muista ottaa varmuuskopio tiedostosta!)
Pilottien tidot löytyvät mahdollisesti mech-konfiguraatioiden alta.
Alta löytyy pilottiin vaikuttavat taitomääritykset. Taitoja vahdetaan
päälle vaihtamalla rivin lopusta **FALSE** muotoon **TRUE**. Yhdellä
pilotilla voi olla yhtä aikaa vain neljä taitoa.

Regular
Skill 0..........Light class mech
Skill 1..........Laser
Skill 2..........Light autocannon
Skill 3..........Medium autocannon
Skill 4..........Streak SRM
Skill 5..........Small arms
Skill 6..........Sensor
Skill 7..........Toughness

Veteran
Skill 8..........Medium class mech
Skill 9..........Pulse laser
Skill 10........ER laser
Skill 11........LRM
Skill 12........Scout
Skill 13........Jump jet

Elite
Skill 14........Heavy class mech
Skill 15........PPC
Skill 16........Heavy autocannon
Skill 17........Short range

Skill 18........Medium range
Skill 19........Long range

Ace
Skill 20........Assault class mech
Skill 21........Gauss rifle
Skill 22........Sharp shooter

Copyright © Ville

Ikkala

MECHWARRIOR 2

BLORB = haavoittumattomuus
CIA = loputtomat panokset
MIGHTYMOUSE = loputon jumpjet-bensa
DORCS = tapaa Mech'2-tekijät
ENOLA GAY = tuhoaa kaikki tehtävän viholliset

(kirjoita nopeasti)
FLYGIRL = laittaa jumpjetit jokaiseen mechiin
ICANTHACKIT = lopeta tehtävä
TINKERBELL = avaa kameran mechistäsi
XRAY = näet asioiden läpi
HANGAROUND = saat likkua tehtävän jälkeen
GANKEM = tuhoaa tähdätyn mechin...

Copyright © Ville

Ikkala

MECHWARRIOR 3

1. Välttääksesi mechisi rikkoutumisen ylikuumenemisen vuoksi valitse kuumana valitse kuumana käyvä mech siirtyessäsi alpha-iskuun.
2. Suorittaessasi alpha-iskun paina F-näppäintä käyttääksesi jäähdytintä.
3. Jos osasit tehdä tämän oikeaan aikaan, ruudulle ilmestuu viesti: "Heat Death Disable".

Copyright © Ville Ikkala

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Pidä pohjassa **CONTROL+ALT+SHIFT** ja sitten kirjoita:

IY = haavoittumattomuus
UO = Loppumattomat panokset
HF = Heat Tracking Off
IB = Tuhoa vihollisen Mechit
ML = Selvitä tehtävä

Copyright © Ville Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Käynnistä peli

komentoriviparametrilla:
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Nyt yksinpelissä §-näppäimen painaminen tuo esiin peli konsolin,
johon seuraavat koodit voi syöttää:

dog = Jumalmoodi
fullheal = Täysi terveys
wuss = Kaikki aseet ja ammukset
noclip = Seinien läpi kävely
notarget = Näyttää pelin version
fullheald = Parantaa pelaajan
listinventory = Näyttää pelaajan tavaralistan
tele x y z = Teleporttaa koordinaatteihin x, y, z
coord = Tulostaa senhetkiset koordinaatit
kill = Tappaa pelaajan
giveweapon weapon/"x".tik = Antaa aseen x (lista alhaalla)
map x = Hyppää karttaan x (lista alhaalla)

Aseen nimi
colt45
m2frag_granade
p38
steilhandgranade
m1_garand
kar98
shotgun
bazooka
panzerschreck
bar

mp44
thompsonsmg
mp40
springfield
kar98sniper

<u>Kartan nimi</u>
m1l1
m1l2a
m1l2b
m1l3a
m1l3b
m1l3c
m2l1
m2l2a
m2l2b
m2l2c
m2l3
m3l1
m3l1a
m3l1b
m6l3e

Copyright © Ville

Ikkala

 .mefoundsomeau. = Kaikki provinssisi saavat kultaa .mefoundsomeag. = Kaikki provinssisi saavat hopeaa .mefoundsomecu. = Kaikki provinssisi saavat kuparia .viagra. = Kaikki provinssisi saavat rautaa .matteosartori. = Koko kartta

.deadringer. = 1,000,000 Florinia

.worksundays. = Nopea rakennus

.badgerbunny. = Kaikki yksiköt ja rakennukset saatavilla .conan. = Pelaa kapinallisina (ei voi perua)

Copyright © Ville Ikkala

MEGARACE

Aloita peli ja tallenna se vaikka nimellä **peli**. Mene

pelin
hakemistoon ja lataa siitä hakemistosta tiedosto **peli.sav** heksaeditoriin. Muuta rivit **1,2,3,4,5,6** ja **7** seuraavanlaisiksi:

Rivi 1: **33 30 00 00 00 00 01 01 02 00 02 00 00 00 33 4C**
Rivi 2: **45 46 54 20 20 20 20 3A 2E 2E 2E 20 34 52 49 47**
Riv i3: **48 54 20 20 20 3A 2E 2E 2E 20 1E 53 50 45 45 44**
Rivi 4: **20 55 20 3A E2 E2 E2 20 2C 53 54 4F 40 20 20 20**
Rivi 5: **20 3A 2E 2E 2E 20 39 46 49 51 01 00 01 00 01 00**
Rivi 6: **01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00**
Rivi 7: **01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00**

Käynnistä peli ja lataa tallennus **peli**. Mene haluamasi auton kohdalle ja paina **ENTER** nyt saat listan kaikista radoista ja voit valita niistä mieleisesi.

Copyright © Ville

Ikkala

MEGARACE 2

Aloita jollakin seuraavista parametreistä:

SPEED = Antaa lisää vauhtia autollesi
MONEY = Rahaa 99999
MAP = Koko radan kartta
CHEAT = Kokeile
DEBUG = Kokeile. Painaa **O** kisassa (**I** palautaa normaaliksi)
TESTPRIZE = Kokeile jos jaksat
TESTLANCE = Kokeile
NOLANCE = Kokeile
GAME = Ei alkudemoa

Jos haluat käyttää esimerkiksi kolmea huijausta yhtäaikaa,
niin aloita peli vaikkapa näin: **MEGARACE SPEED MONEY MAP**

Copyright © Ville

Ikkala

  Paina esc ja kirjota Dougmatic. Paina uudellen esc ja kirjota joku seuraavista koodeista:

protectme = kuolemattomuus moveme = seuraava taso

agentj = pelaa will smithinä agentk = pelaa kevin cunninghamilla agentl = pelaa laurel weawerilla agentx = agenttix

arctic = arctinen sääasema hq = harjoittele mibin päämajassa giveme = kaikki aseet

loadme = loputtomat ammukset
healme = täysi terveys

killem = tappaa oliot

Copyright © Ville Ikkala

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Kirjoita jokin seuraavista pelin aikana:

BUGGYGIRL = Koodit päälle
MOGLI = Aina voittaa
ALLOFF = Koodit pois päältä

Copyright © Ville Ikkala

MERCHANT PRINCE 2

Kirjoita seuraavat koodit **Venice** ikkunassa:

HDIVIEW = Näyttää kartan
HDIKASH = 50,000 Florins
HDISPY = Näe vihollisen toiminnot
HDIKARNAGE = ???

Copyright © Ville Ikkala

MESSIAH

Pelin aikana paina **ESC** ja sitten

kirjoita koodi.
(Älä kirjoita liian nopeasti tai hitaasti!)

ucantkillme = Kuolemattomuus päälle
fleshnblood = Kuolemattomuus pois
braindead = Tekoäly pois
einstein = Tekoäly päälle
icantsee = AI Vision Off
icanseeu = AI Vision On
freezecam = Jäädyttää kameran
thawcam = Sulattaa kameran
toohardforme = Lopettaa pelin
charwireon = Character Wireframe On
charwireoff = Character Wire Off
worldwireon = World Wireframe On
worldwireoff = World Wireframe Off
onpolycount = Polycount On
offpolycount = Polycount Off
gamespot = Aseeseen panoksia
illbeback = Aseeseen panoksia
voodooextreme = Bazooka
bigbang = Bazooka
softwarebuys = Grenaatteja
getsome = Granaatteja
weldme = Welding Torch
buzzbuzz = Buzzsaw
boomstick = Pumpgun
rapidfire = Machinegun
slicendice = Maimer
lightmeup = Liekinheitin
cooloff = Pak Gun

coolfx = Maser
stickaround = Harpoon Gun
lcop = Light Cop
mcop = Medium Cop
hcop = Heavy Cop
rcop = Riot Cop
guncmndr = Gun Commander
incharge = Domina
mynightmare = Armored Behemoth
cantseemyface = Welder
workinman = Worker
egghead = Scientist
glowstick = Radiation Worker
heydoc = Medic
smellyguy = Chot 1
nohygiene = Chot 2
idontdance = Chot 3
scumbucket = Chot 4
chotling = Chot Dwarf
smellysteroids = Chot Behemoth
fungirl = Fungirl
workit = Prost 1
mansdream = Prost 2
specialguy = Hung
averagejoe = Male Dweller 1
averagejack = Male Dweller 2
averagejohn = Male Dweller 3
janeplain = Female Dweller 1
jillplain = Female Dweller 2
femfatale = Subgirl 1
nastyone = Subgirl 2
varmint = Rotta
bestfriend = Barman
bringmeadrink = Tarjoilija
bustamove = Tanssija 1
cutarug = Tanssija 2
mixalot = DJ

tophat = Pimp Daddy
onsteroids = Behemoth
addedfirepower = Offensive Bot
keepmecompany = Companion Bot
letmein = Bouncer

Copyright © Ville

Ikkala

METAL FATIGUE (DEMO)

Näet koko kartan

Paina pelin aikana **F9**. Nyt sinä näet koko kartan 2 minuutin ajan. Vihollinen näkee myös mitä sinä teet.

Jäädyttää terveyden

Paina **F11** jäädyttäksesi kaikkien pelaajien terveyden (mukaanlukien vihollinen)

Copyright © Ville Ikkala

METAL FATIGUE

Paina Y ennen kuin syötät koodin:

Lava = Loppumattomat MetaJoules
Robots = 3 Combots
Panzer = 20 Tankkia
Missiles = 20 Ohjus autoa
Time warp = Hover Trucks työskentelevät nopeammin

Copyright © Ville Ikkala

METAL GEAR SOLID

Käynnistä peli komennolla **mgsi.exe -cheatenable**
ja käytä seuraavia näppäimiä pelissä:

F2 = Kuolemattomuus
F4 = Loppumattomat panokset
F5 = Normaalinäkymä
F6 = Tarkkailunäkymä
F7 = Tason alkuun

Copyright © Ville Ikkala

MICROSOFT BASEBALL 2000

Saat loppumattomat lyönnit, kun painat **Ctrl + R**, jonka jälkeen kuulet haulikon laukauksen. Tämän jälkeen voit pelailla ilman paloja. Painamalla toisen kerran **Ctrl + R**, palaat toisen kerran

Copyright © Ville Ikkala

  Vaihda jokin seuraavista nimeksesi:

SHOWMECOPS = näyttää kartalla poliisit BIG BUS PARTY = kaikki autot busseja TINY CAR = kaikki autot pieniä

JET PLANES = kaikki autot muuttuvat lentokoneiksi

Käynnistä peli jollain näistä:

-ALLRACE = kaikki kilpailut valittavissa -ALLCARS = kaikki autot valittavissa

Eli valitse Windows start-ikonista komento suorita (run) ja kirjoita esimerkiksi

C:\pelit\Midtown\midtown.exe -allrace -allcars

<u>Outo bugi

</u>Pelissä on sellainen bugi, että kun ottaa rallissa kuvakulmaksi auton sisäisen ja katsoo joko vasemmalle tai oikealle (numeronäppäimillä 7 ja 9), niin aika ei kulu.

Tästä on hyötyä joissakin tehtävissä.

Copyright © Ville Ikkala

MIDTOWN MADNESS 2

Kaikki autot ja radat (iMUROi)

Paina pelin aikana **y** -kirjainta ja kirjoita sitten **DAMAGEFREE**,
niin ajokkisi ei kärsi vahinkoa.

Copyright © Ville Ikkala

MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Kaikkien taikajuomien reseptit ja vaikutukset:

Väri: punainen
Nimi: Cure Wounds
Ainesosat: Widowweep berries, tyhjä pullo
Vaikutus: palauttaa 10 kestopistettä

Väri: sininen
Nimi: Magic potion
Ainesosat: Rhina root, tyhjä pullo
Vaikutus: palauttaa 10 taikapistettä

Väri: keltainen
Nimi: Energy
Ainesosat: Poppysnaps, tyhjä pullo
Vaikutus: nostaa ominaisuuksia hetkellisesti 10:llä

Väri: purppura
Nimi: Cure poison
Ainesosat: punainen, sininen
Vaikutus: parantaa myrkytyksen

Väri: vihreä
Nimi: Resistance
Ainesosat: sininen, keltainen
Vaikutus: nostaa hetkellisesti resistancea 10:llä

Väri: oranssi
Nimi: Protection
Ainesosat: punainen, keltainen
Vaikutus: nostaa hetkellisesti panssariluokkaa 10:llä

Väri: valkoinen

Nimi: Stone skin
Ainesosat: sininen, oranssi
Vaikutus: vastaavan loitsun vaikutus kuudeksi tunniksi

Väri: valkoinen
Nimi: Bless
Ainesosat: purppura, sininen
Vaikutus: vastaavan loitsun vaikutus kuudeksi tunniksi

Väri: valkoinen
Nimi: Extreme energy
Ainesosat: oranssi, keltainen
Vaikutus: nostaa hetkellisesti ominaisuuksia 20:llä

Väri: valkoinen
Nimi: Haste
Ainesosat: vihreä, keltainen
Vaikutus: vastaavan loitsun vaikutus kuudeksi tunniksi

Väri: valkoinen
Nimi: Heroism
Ainesosat: oranssi, punainen
Vaikutus: vastaavan loitsun vaikutus kuudeksi tunniksi

Väri: valkoinen
Nimi: Restoration
Ainesosat: purppura, vihreä
Vaikutus: parantaa kaiken, paitsi kuoleman tai kivettymisen

Väri: valkoinen
Nimi: Super restoration
Ainesosat: vihreä, sininen
Vaikutus: nostaa hetkellisesti resistancea 20:llä

Väri: valkoinen
Nimi: Supreme protection
Ainesosat: oranssi, vihreä

Vaikutus: nostaa hetkellisesti panssariluokkaa 20:llä

Väri: musta
Nimi: Divine cure
Ainesosat: Restoration, oranssi
Vaikutus: jos kestopisteet eivät ole täysillä, lisää niitä sadalla ja ikää yhdellä vuodella

Väri: musta
Nimi: Divine magic
Ainesosat: Supreme resistance, vihreä
Vaikutus: jos taikapisteet eivät ole täysillä, lisää niitä sadalla ja ikää yhdellä vuodella

Väri: musta
Nimi: Divine power
Ainesosat: Extreme energy, purppura
Vaikutus: nostaa hetkellisesti tasoa 20:llä ja lisää yhden vuoden ikää

Väri: musta
Nimi: Essence of accuracy
Ainesosat: Bless, keltainen
Vaikutus: lisää 15 tarkkuuteen ja laskee onnea 5:llä, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of endurance
Ainesosat: Supreme protection, keltainen
Vaikutus: lisää 15 kestävyyteen ja laskee kaikkia muita ominaisuuksia yhdellä, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of intellect
Ainesosat: Stone skin, sininen
Vaikutus: lisää 15 älykkyyteen ja laskee 5:llä mahtia, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of luck
Ainesosat: Super resistance, purppura
Vaikutus: lisää 15 onneen ja laskee 5:llä tarkkuutta, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of might
Ainesosat: Heroism, punainen
Vaikutus: lisää 15 mahtiin ja laskee 5:llä älykkyyttä, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of personality
Ainesosat: Restoration, sininen
Vaikutus: lisää 15 persoonallisuuteen ja laskee 5:llä nopeutta, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Essence of speed
Ainesosat: Haste, punainen
Vaikutus: Lisää 15 nopeuteen ja laskee 5:llä persoonallisuutta, pysyvästi

Väri: musta
Nimi: Rejuvenate
Ainesosat: Extreme energy, vihreä
Vaikutus: poistaa kaikki maagiset ikääntymisen vaikutukset ja laskee

kaikkia ominaisuuksia yhdellä

Älä koskaan sekoita mustia ja keltaisia taikajuomia keskenään, sillä niiden yhteisvaikutus on poikkeuksetta tappava!

Copyright © Ville

Ikkala

MIKE TYSON BOXING

World moodissa, valitse **New Career** ja

valitse jokin
nyrkkeilijä. Anna jokin seuraavista nyrkkeilijän nimeksi
ja paina triangle:

CLUBFUD = Jimmy Flex ja Disco Stadium
OLD MAN = John L. Sullivan ja Docks Stadium
OUCH = Nyrkkeilijöiden päät kasvavat kun lyöt
HURTS = Nyrkkeilijöiden päät pyörähtävät kun lyöt
NECK = Nyrkkeilijöiden niskat venyy kun lyöt
GONE = Näkymätön nyrkkeilijä
BINGY = Pienet päät
BONGY = Isot päät
STUPID = Isot päät ja jalat
NORMAL = Disabloi koodit

Copyright © Ville

Ikkala

MINE BOMBERS 3.11

Kun kirjoitat nimeksesi jonkin seuraavista niin
saat kaikkea hauskaa:

RAMBO olet melkein kuolematon.
SKITSO saat kaikki tavarat (50 jokaista).
LOTTERY saat rahaa 50000.
PYROMAN saat 50000 liekinheitintä.
INVIS muutut näkymättömäksi.
MUTATION muutut limahirviön näköiseksi

Copyright © Ville Ikkala

MISSING IN ACTION

Paina **F1** mission roomissa ja sitten kirjoita:

MIA LEVEL = kaikki tehtävät
MIA MEDAl FULL = kaikki kunniamerkit

Paina tehtävässä **F1** ja kirjota:

MIA COMPLETE = tehtävä läpi
MIA DOG = haavoitumattomuus

Copyright © Ville Ikkala

MOBILE FORCES

Paina **T**, sitten kirjoita:
Behindview 1 = Näkymä takanta
Behindview 0 = Näkymä silmistä

Paina **~**, niin saat konsolin esiin.
Sitten syötä jokin seuraavista koodeista:

horsey = Aktivoi koodit
loaded = kaikki aseet
killpawns = Tappaa tietokone pelaajat
fly = Lento moodi
teamgod = Joukkuenäkymättömyys
ghost = Seinienläpi kävely
killcars = Tapa kaikki autot
invisible = Näkymättömyys
god = Kuolemattomuus
amphibious = Voit hengittää veden alla

Copyright © Ville

Ikkala

 <u>HEX koodi

</u>1. Tee varmuuskopio savegame.gmd tiedostosta.

2. Käytä mitä tahansa editoria, joka pystyy näyttämään

tiedoston HEX-formaatissa.

3. Etsi paikka missä sana F.KONTO on ensimmäisen kerran 4. Aseta kursorisi "F"-kirjain-bittiin.

5. Siirrä kursoria 22 bittiä oikealle (tai 4 kertaa alas ja 2 oikealle).

6. Kirjoita nyt: 40 9D E5 C7 D0 41 7. Tallenna tiedosto ja aloita peli.

8. Sinulla on 1.1xx.xxx.xxx

Copyright © Ville Ikkala

MONKEY ISLAND 1

Selvität pelin kun painat **CTRL+W**

Copyright © Ville Ikkala

MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE

Selvität pelin kun painat **ALT+W**

Copyright © Ville Ikkala

MONOPOLY

Kun pyörität noppaa, paina **+** tai **-** -näppäintä, niin se vaikuttaa siirtoosi. Yksi painallus vaikuttaa joko yhden nopansilmän määrän vähemmän tai enemmän.

Copyright © Ville Ikkala

MONOPOLY TYCOON

Aloita huutokauppa ja talleta peli heti kun pääset kaupparuutuun. Lopeta peli (**quit**) ja lataa tallennuksesi. Tietokonepelaajat eivät enää ole mukana huutokaupassa ja saat ostettua kauppatavaran pilkkahintaan.

Copyright © Ville Ikkala

MONSTER TRUCK MADNESS

Kirjoita pelin aikana:

TREX = Autosi muuttuu dinosaurukseksi

Copyright © Ville Ikkala

MONSTERVILLE

Aloita peli jollain seuraavista
komentorivi-parametrilla:

/NOAI = Monstereilla ei ole tekoälyä
/MAPDESIGN = Aloitta kenttä editorin

Copyright © Ville Ikkala

MOON PROJECT

Pelin aikana kirjoita **Cheater 1** ja sitten kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

MyBrainIsFaster 1 = Nopeampi tutkiminen
Limit_Up # = Joukkoja # (# tilalle jokin numero)
MoneyForNothing # = Rahaa # (# tilalle jokin numero)

Copyright © Ville Ikkala

MORIA

Paina **Ctrl-W** saadaksesi tunnussanakehotteen esiin. Kirjoita kehotteeseen **Mithrandir**, niin Wizard-moodi tulee päälle. Tämän jälkeen painamalla **Ctrl-H** saat esiin listan uusista ominaisuuksista.

Copyright © Ville Ikkala

Kokeilkaapas tämmöistä temppua. Koodi on siis (Player->Setyyy, xxx)

missä yyy on joku alla olevista ja xxx on numero.

<i>Esim.:</i> ~ nappi tuo konsolin esiin; sitten kirjoita

(Player->SetStrength, 100) ja sitten paina ENTER. <i>Nyt sinulla on 100 str</i>.

Tässä lista mitä voit muutella:

Strength

Intelligence

Willpower

Agility

Speed

Endurance

Personality

Luck

Block

Armorer

MediumArmor

HeavyArmor

BluntWeapon

LongBlade

Axe

Spear

Athletics

Enchant

Destruction

Alteration

Illusion

Conjuration

Mysticism

Restoration

Alchemy

Unarmored

Security

Sneak

Acrobatics

LightArmor

ShortBlade

Marksman

Mercantile

Speechcraft

HandToHand

Health

Magicka

Fatique

Reputation

Disposition

AttackBonus

DefendBonus

ResistMagicka

ResistFire

ResistShock

ResistDisease

ResistBlight

ResistCorprus

ResistPoison

ResistParalysis

Copyright © Ville Ikkala

MORTAL KOMBAT

Jos pelissä tulee pahasti turpiin, paina **F2** ja saat kakkospelaajan kehiin. Valitse nyt itsellesi hahmo, jolla voit voittaa helpommin vastustajan, jolle olit hävitä. Sitten valitse jokin hahmo kakkospelaajalle. Niittaa toinen pelaaja ja anna jatkomahdollisuuden mennä. Näin pääset yksinpeliin uudella hahmolla menettämättä krediittejä.

Käynnistä peli ja paina **F10** päästäksesi setup valikkoon, paina **CAPS LOCK** päälle, ja kirjoita **D,I,P**, niin sinun pitäisi päästä valikkon jossa voit tehdä kaikkea kivaa.

Copyright © Ville

Ikkala

MORTAL KOMBAT 2

Käynnistä peli ja kirjoita **AICULEDSSUL**, ruudussa
jossa on musta pohja, valkoinen teksti ja jossa
kerrotaan mm. kopiointioikeuksista. Kirjoituksen jälkeen
sinun pitäisi kuulla äänimerkki siitä, että huijaus on onnistunut.
Sitten paina Acclaim-ruudussa **F9** ja pääset valikkoon
jossa voi tehdä...

Käynnistä peli ja paina F10 päästäksesi setup valikkoon.
Paina CAPS LOCK päälle, ja kirjoita D,I,P. Nyt sinun
pitäisi päästä valikkoon, jossa voit tehdä kaikkea kivaa.

Copyright © Ville

Ikkala

MORTAL KOMBAT 3

Numeroita, jotka sijoitetaan pelin nimen perään
käynnistettäessä.

666 = Saat pelata Smokella.
831 = Pelaajista tulee varjoja.
1111 = Pelaajista tulee laihoja.
8888 = Pelaajista tulee lihavia.
1995 = Pelaajista tulee läpinäkyviä.
8000 = Peli nopeutuu.
9966 = Pelaajat väärinpäin.
12345 = Pelaajat ovat pidempiä.
54321 = Pelaajat ovat lyhyempiä.
1000000 = Pääset pelaamaan kaksinpelissä Shao Kahnilla ja Motarolla.

Copyright © Ville

Ikkala

MORTAL KOMBAT 4

Alternate costumes

Press Start and any action button to rotate the select screen pictures two times to enable each character's second costume, except for Sonya and Tanya. The select screen pictures must be rotated three times for those characters.

Fight as Meat

Enter "Group Mode" and successfully complete the game with all sixteen characters. After this has been accomplished, select any character and begin a match. Your character will playing as Meat with all the moves of the character that was selected.

Taistale Goro:lla

Pelaa Shinnok:lla peli läpi. Sitten mene hahmon valinta ruutuun ja valitse **HIDDEN** painamalla **RUN** -nappia, pidä **RUN** -nappia

pohjassa,
sitten paina **UP, UP, UP , LEFT** ja sitten paina **BLOCK**. **RUN** -nappi pitää olla koko ajan pohjassa.

Taistele Noob Saibot:lla
Pelaa Reiko peli läpi. Syötä **012 012** Kombat koodi VS. modessa. Poistu taistelusta ja mene hahmon valinta ruutuun ja valitse **HIDDEN** painamalla **RUN** -nappia, apidä **RUN** -nappia pohjassa, sitten

paina

UP, UP,LEFT ja sitten paina **BLOCK**. **RUN** -nappi pitää olla koko ajan pohjassa.

Single player stage select

Enter the "**Practice**" menu and select the stage that appears prior to the desired stage that you wish to start at. Start a practice mode match, then immediately quit. Start a single player game to begin at the desired stage.

Kombat Kodes

Enter one of the following codes to activate the corresponding effect.

111-111 = "Free Weapon"
100-100 = "Throwing Disabled"
444-444 = "Armed and Dangerous"
666-666 = "Silent Kombat"
050-050 = "Explosive Kombat"
222-222 = "Random Weapons"
123-123 = "No Power ??"
555-555 = "Many Weapons"
333-333 = "Randper Kombat"
060-060 = "No Rain"
002-002 = "Weapon Kombat"
???-??? = "4 Player Randper Illegal"
012-012 = "Noob Saibot Mode"
020-020 = "Red Rain"
010-010 = "Maximum Damage Disabled"
110-110 = "Throwing and Max Damage Disabled"
011-011 = "Kombat Zone: Goro's Lair"
022-022 = "Kombat Zone: The Well"
033-033 = "Kombat Zone: Elder Gods"
044-044 = "Kombat Zone: The Tomb"
055-055 = "Kombat Zone: Wind World"
066-066 = "Kombat Zone: Reptile's Lair"
101-101 = "Kombat Zone: Shaolin Temple"
202-202 = "Kombat Zone: Living Forest"
303-303 = "Kombat Zone: The Prison"
001-001 = "Unlimited Run"
313-313 = "Kombat Zone: Ice Pit"
321-321 = Big Head Mode (No actual on-screen text)

Liikkeitä

Goro

Fireball = **F-B-HP**

Air Stomp = **F-F-B-HK**
Two Hand Swipe = **F-F-HP**
Lunge Kick = **B-B-HK**
Ground Stomb = **B-F-D-D-HK**
Super Uppercut = **D-D-HP**

<u>Noob Saibot</u>
Weapon = **F-F-HK**
Teleport = **D-U**
Fireball = **D-F-LP** (also in air)
Air Throw = **BLK** (close; in air)

Muiden hahmojen liikkeet löytyvät pelistä...

Copyright © Ville

Ikkala

MORTYR

Pelissä paina **~** nappia ja sitten kirjoitan joku
seuraavista koodeista:

satan = kuolemattomuus
megaboss = kuolemattomuus
.jt # = hyppää kenttään #
allit = kaikki aseet ja tavarat
gimme = kaikki aseet ja tavarat

Copyright © Ville Ikkala

MOTOCROSS MADNESS 2

Isopää moodi

Kirjoita Main Menussa **big heads**

Copyright © Ville Ikkala

MOTOCROSS MANIA

Profile menussa, laita nimeksesi jokin seuraavista koodeista:

Mad Dog = Kaikki stuntit
Beef Cake = Kaikki radat
Uncle Bill = Paaljon rahaa

Erikois-prätkän saat kun laitat pyörän säädöiksi vielä oheiset arvot:

Brake gyro = **0**
Gear ratio = **-0,95**
Suspension = **0,95**

Copyright © Ville Ikkala

MOTOR HEAD

Personal optionsissa kirjoita:

Nimi..............Joukkue...Toiminto
Supercars.....**Grem**........Kamera näyttää kisaa helimoodista
Demon..........**Grem**........Autoon pomppivat jouset
G-ride........... **Wes**t........Autoon LA-jouset
Buzz Aldrin...**NASA**.......Kuun painovoima

Copyright © Ville Ikkala

MOTO RACER

Kirjota nimesi tilalle:

ctekcop = mopoluokka
cdnalsi = kaikki radat
cesrever = aja radat takaperin

Copyright © Ville Ikkala

MOTORACER 3

Mene hakemistoon **Data\ levels \barcelon\Script**
ja avaa sieltä tiedosto **level.ini**

Etsi kohta **NbMaxMotos=12**
ja vaihda se tälläiseksi: **NbMaxMotos=1**

Etsi kohta **GainSR_0_0_0=10**
ja vaihda se tälläiseksi: **GainSR_0_0_0=100**

tallenna...

Nyt sinun pitäisi olla kilpailussa yksin eli voitat joka kerta.
Ansaitset myös credittejä.

Copyright © Ville Ikkala

MTV SPORT - SKATEBOARDING

Kaikki radat, laudat ja hahmot
Kirjoita Lifestyle pelimoodissa nimeksesi **PASWRD**

Copyright © Ville Ikkala

MUSCLE CAR 2: AMERICAN SPIRIT

Pelin aikana, paina **TAB** pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

UNOCOP = Poliisiauto
UNOCASH = Saat $10,000
UNOSPEED = Nopeus koodi

Copyright © Ville Ikkala

THE MUMMY

Kaikki aseet
Kerää vähintään 35 jalokiveä

Loppumattomat ammukset
Kerää vähintään 45 jalokiveä

Bonus kenttä
Kerää vähintään 50 jalokiveä avataksesi Cairo kentän

Loppumattomat elämät
Kerää vähintään 60 jalokiveä

Näkymättömyys
Kerää vähintään 65 jalokiveä

Kaikki koodit
Kerää vähintään 78 jalokiveä

Copyright © Ville Ikkala

MYSTERY ISLAND

Pelin aikana kirjoita jokin seuraavista
koodeista:

MRBIONIC = enemmän poweria
MRPOLO = korkea hyppy
MRTOUGH = näkymättömyys
MRSPEED = nopea juoksu
MRGOD = loppumattomat elämät

Copyright © Ville Ikkala

MYSTIC TOWERS

Kirjoita ensin pelin aikana BALDRIC,

jolloin
saat käyttöön nämä näppäimet:

shift + H = Ruokaa

ja juomaa (ainoastaan tämä

toimii myös sharewaressa.
shift + K = Kaikki avaimet
shift + W = Kaikki aseet
shift + Rxx = Warppi mihin tahansa huoneeseen

(xx = kaksi numeroa)

Copyright © Ville

Ikkala

MYTH 3: THE WOLF AGE

Paina seuraavia näppäimiä pelin aikana:

CTRL+**ALT**+'**NumPad +**' = Voitat kentän
CTRL+**ALT**+'**NumPad -**' = Häviät kentän

Copyright © Ville Ikkala

NAM

Kirjoita pelin aikana.

NVAGOD = jumalamoodi
NVASHOWMAP = näyttää koko kartan
NVABLOOD = antaa kaikki aseet
NVAUNLOCK = kaikki lukot päälle/pois
NVAMATT = radiomies seuraa sinua
NVACLIP = clipping päälle
NVALEVELxy = tasohyppy, jossa **x** on 1-numeroinen episodi ja

y 2-numeroinen tason numero
NVARATE = frame rate

Copyright © Ville

Ikkala

<u>Salaiset joukkueet:

</u>Valitse päävalikossa Rosters ja sitten oman tiimin luomiseen Create Custom Team -valinan kautta. Kirjoita jokin seuraavista nimistä uuden custom-tiimin nimeksi, niin pääset käsiksi salaisiin joukkueisiin.

EA Europals

Hitmen AllSorts

Hitmen Coders

Hitmen Earplugs

Hitmen Idlers

Hitmen Pixels

QA Campers

QA Dbuggers

QA Testtubes

TNT Blasters

Copyright © Ville Ikkala

NBA LIVE 99

Bonusjoukkueet:

Mene "**Rosters**"-ruutuun ja valitse "**Create Custom Team**" -kohta. Anna seuraavat paikat ja nimet, niin saat pelin kehittäjistä koostuvat joukkueet:

EA - Europals
Hitmen - Coders
Hitmen - Rebounds
Hitmen - Idlers
Hitmen - Pixels

Copyright © Ville Ikkala

NBA LIVE 2000

Huikeat donkkaukset

Menussa kirjoita **redrover** (pienellä)**.** Jos kirjoitit oikein, kuulet äänen.

Copyright © Ville Ikkala

Paina T ennen kaikkia koodeja, jotta saisit tekstilaatikon esille.

TANTIOCH = Tappaa kaikki viholliset TCAMELOT = Lopettaa kentän TCOCONUTS = Liikkumismoodit TDEBUG = Debug-moodi

TEXCALIBER = Kaikki aseet TGIMMESOMESUGARBABY = Kaikki tavarat ja ammukset

TIGOTBETTER = Energia maksimiin TKNIGHT = Kuolemattomuus TRABBIT = Täydet suojat TRUNAWAY = Ampuu kaikilla aseilla TSHRUBBERY = Saat kaikki tavarat TSMALLROCKS = Loppumattomat ammukset TUNLADEN SWALLOW = Loppumaton bensa TVERSION = Versio

TWALLOW = Bensa täysille

Copyright © Ville Ikkala

NEED FOR SPEED

Kirjoita seuraavat koodit nimeksesi. Mutta ensiksi sinun täytyy imuroida ja asentaa **Cheat Code Enabler** (imuroi)

EAC POWR = Saat auton, joka kulkee 260mph
EAC RALY = Rusty Springistä tulee rallirata
EAC WARP = Peli nopeutuu

Copyright © Ville Ikkala

NEED FOR SPEED: SPECIAL EDITION

Kirjoita alkuvalikossa:

<u>Autot:</u>
go18 = koulubussi
go19 = lava-auto
go20 = koulubussi
go21 = rekka
go22 = koulubussi
go23 = Audi Quatro
go24 = koulubussi
go25 = koulubussi
go26 = Mercedes SL
go27 = Volkswagen fastback
go28 = Mazda Miata
go29 = koulubussi
go30 = koulubussi
go31 = armeijan rekka
go32 = koulubussi
go33 = lumirekka
go34 = Hollywood-bussi
go35 = limusiini
go36 = hidas Mazda Miata
go37 = koulubussi
go38 = koulubussi
go39 = koulubussi
go40 = laatikko
go41 = kärryt
go42 = ulkohuussi
go43 = Tyrannosaurus Rex
go44 = vaunut
go45 = matkamuistokoju1
go46 = matkamuistokoju2
go47 = matkamuistokoju3

go48 = tukki
go49 = laatikko
go50 = olutlaatikko
go51 = kivi
schoolzone = koulubussi
vip = limusiini
bomber = Bomber BFS
fzr2000 = FZR 2000
tombstone = Tombstone

Muut:
rushhour = ruuhka
pioneer = Pioneer moottori
hollywood = saat bonus radan
slip = radat liukastuvat
chase = vastustajat jahtaavat
rain = sataa
slot = auto kääntyy itsestään (arcade tai wild)
mad = sutiessa savun seasta lentää lehmiä (vain 3Dfx)

Copyright © Ville

Ikkala

<small><small> </small></small>Kirjoita päävalikossa:

DRIVE30	Limousine
DRIVE31	CitroIn 2CV
DRIVE35	Wooden Box
DRIVE36	Hand Cart
DRIVE37	Wooden Stand
DRIVE38	T-Rex
DRIVE39	Wild West Style wagon
DRIVE40	Souvenir Stand 1
DRIVE41	Souvenir Stand 2
DRIVE42	Souvenir Stand 3
DRIVE43	Log
DRIVE44	Crate 1
DRIVE45	Mono-Rail
DRIVE46	Hover Cop Car
DRIVE47	U.F.O
DRIVE48	Hover Sewage Truck
DRIVE49	Crate 2
DRIVE50	Crate 3

Kirjoita koodit **Credits** ruudussa:

armytruck = Army truck

bmw = BMW

bus = Bus

commanche = Commanche pick up

Hollywood = saat Hollywood bonus radan

jeepyj = Jeep

landcruiser = Landcruiser

mercedes = Mercedes Benz

miata = Miata

pioneer = kaikki autot kulkee kovempaa

quattro = Audi Quattro

semi = truck

snowtruck = Snowtruck

volvo = Volvo

vwbug = VW Bug

vwfb = VW Fastback

slip = liukkaat radat

Copyright © Ville Ikkala

  Seuraavat coit kirjoittaa missä menussa tahansa...

rushhour = Race with lots of traffic on the road empire = Race on the Empire City track elnino = Race with the El Nino car merc = Race with the Mercedes CLK GTR gofast = Make your car go super fast in Single Race mode. allcars = Enable all cars including Pursuit Vehicles

Type the cheats below then click RACE to drive the different non-player cars

go01 - Miata go02 - Toyota Landcruiser go03 - Cargo Truck

go04 - BMW 5 Series

go05 - 71 Plymouth Cuda go06 - Ford Pickup with Camper Shell go07 - Jeep Cherokee

go08 - Ford Fullsize Van go09 - 64/65 Mustang

go10 - ~66 Chevy Pickup go11 - Range Rover

go12 - School bus

go13 - Taxi - Caprice Classic go14 - Chevy Cargo Van

go15 - Volvo Station Wagon go16 - Sedan

go17 - Crown Victoria Cop Car go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car go19 - Grand Am Cop Car go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle go21 - Cargo Truck (same as 03)

Copyright © Ville Ikkala

Jotta koodit toimisivat imuroi tämä tiedosto (DOWNLOAD). Kun olen asentanu tiedoston kirjoita seuraavat koodit Main menussa:

acar = Bonus auto bcar = Bonus auto

ccar = Bonus auto

dcop = Bonus poliisi auto (Hot Pursuit Mode) ecop = Bonus poliisi auto (Hot Pursuit Mode) fcop = Bonus poliisi auto (Hot Pursuit Mode) cars = Kaikki autot

tracks = Kaikki radat

gofast = Parantaa moottorin (Arcade Mode) monkey = Upgrade automatic transmission (Arcade Mode)

moon = Low gravity (Arcade Mode) madland = Tougher opponents (Arcade Mode) buy = Vapaa ostos (Career Mode) up0 = Ei parannuksia (Career Mode) up1 = 1 parannus (Career Mode) up2 = 2 parannus (Career Mode) up3 = 3 parannus (Career Mode) gates = Lisää rahaa (Career Mode) alltiers = Avaa kaikki Tierit outmyway = Honk horn during play to disable opponent

resetya = Töötti saa muut autot...

trXX = Drive as traffic cars (where XX is any number from 00-14)

Copyright © Ville Ikkala

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Trainer - Kaikki autot ja radat (iMUROi)
Trainer - Loppumattomat rahat (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

NERF ARENA BLAST

Paina pelin aikana **§**, jotta saat esille konsolin.
Kirjoita sitten jokin seuraavista koodeista ja paina **ENTER**:

GOD = Kuolemattomuus
ALLAMMO = Täydet panokset
FLY = Lentotila
GHOST = Seinienläpi kävely
WALK = Lentotila pois päältä

Copyright © Ville Ikkala

NEW YORK RACE

Kirjoita nimeksi seuraavat koodit:

NIKITA = Aukaisee Bonus autot
BIGWOLF = Aukaisee kaikki autot Beginner moodissa
OELITA = Aukaisee kaikki autot Pro moodissa
POOLWOOL = Aukaisee kaikki autot Expert moodissa
YXINYEDO = Aukaisee kaikki vaikeustasot ja radat
SHALEA = Loppumaton energia

Copyright © Ville Ikkala

NHL 94

Mene kenttäeditoriin, laita joka kent„lliseen samat pelaajat samaan järjestykseen ja ykköskenttäsi on aina jäällä väsymättä, mutta vastustajatkaan eivät silloin väsy.

Copyright © Ville Ikkala

SHIFT-WAGD = Enable cheats H = Home team scores goal V = Visiting team scores goal P = Ends period

G = Ends game

O = Goes to overtime I = Causes an injury F = Causes a fight

T = Shrinks players each time you hit it (shows when play stops) SHIFT-T = Makes players larger each time you hit it (shows when play stops) 1 = Two minute penalty is called 2 = Four minute penalty is called 4 = Five minute penalty is called 5 = Penalty shot

To get the EA Sports 1 and 2 team go to credits.

When they are scanning through the pictures type PIONEER

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista:

MANTIS = Antaa pelaajille pitkät kädet, jalat ja niskan NHLKIDS = Kakarakoko

HOMEGOAL = Kotijoukkueelle maali AWAYGOAL = Vierasjoukkueelle maali PENALTY = Rangaistus

INJURY = Loukkaantuminen ZAMBO = Zamboni tulee jäälle VICTORY = Ilotulitus

FLASH = Kamerat välähtelevät SPOTS = Kohdevalot päälle CHECK = Automaattitaklaus GRAB = Automaattimailatus

Päämenussa, paina X:ää vasemmassa alakulmassa ja vie kursori Credits:n päälle (älä paina). Sitten kirjoita nämä koodit:

STANLEY = Kauden päätösvideo EAEAO = Antaa EA Blades joukkueen ULTIMATEJUDGE = Internet-peli

---

Copyright © Ville Ikkala

NHL 99

AWAYGOAL = vieras joukkueelle maali
HOMEGOAL = koti joukkueelle maali
PENALTY = 5 minuutin rangaistus kiekottomalle joukkueelle
FLASH = yleisö ottaa kuvia katsomossa
INJURY = seuraavassa kunnon taklauksessa loukkaantuu
VICTORY = ilotulitteet alkavat lennellä
ZAMBO = jäädytysauto tulee ajelemaan
CHECK = hienoja taklauksia

Copyright © Ville Ikkala

  flash = yleisö ottaa kuvia katsomossa mantis = pitkät kädet, jalat ja kaula quickftr = nopeammat pelaajat big fight = iso tappelu

bloody = verinen tappelu awaygoal = vieras joukkueelle maali homegoal = koti joukkueelle maali nhlkids = pelaajat ovat pieniä

victory = ilotulitus

check = taklaa automaattisesti grab = pitää kiinni automaattisesti injury = loukkaantuminen

zambo = jäädytysauto tulee ajelemaan

Kun teet maalin tai voitat tappelun, paina Big Hit/Deke -nappulaa, jolloin vastustajasi saa kuullakseen ikävänsorttista vinoilua.

Copyright © Ville Ikkala

 Paina F1, niin konsoli aukeaa. Kirjoita jokin seuraavista koodeista normaalisti, mutta pidä F4-näppäintä alhaalla painaessasi rivinvaihtoa. Huijaus tulee voimaan kun suljet konsolin F1-näppäimellä:

vamonos = Seuraava kenttä

mrfurioso = Voittamattomuus

item x = Luo esineen x (x = 1-152) vida = Täysi energia

magia = Täysi taikavoima

Copyright © Ville Ikkala

NO ONE LIVES FOREVER

Pelin aikana paina **T** ja kirjoita jokin

seuraavista
koodeista:

mpimyourfather = Kuolemattomuus On/Off
mpwegotdeathstar = Loppumattomat panokset
mpkingoftehmonstars = Kaikki aseet ja täydet panokset
mpmimimi = Kaikki aseet ja täydet panokset
mpmaphole = Selvitä tehtävä
mpdrdentz = Täyttää energiaa
mpwonderbra = Täyttää suojia
mpyoulooklikeyouneedamonkey = Add All Armor Options
mpgoattech = Kaikkien aseidet päivtykset
mpmiked = Poistu pelistä
mpbuild = Show Game Build
mpasscam = Muuttaa kuvakulmaa
mppos = Näyttää sijainnin On/Off
mprosebud = Lumirekka
mpracerboy = Lumirekka
mpexorbitantamounts = ???
mphookmeup = ???
mpcampos = ???
mpwhoami = ???
mpbeenthere = ???
mpcam = ???
mpbreach = ???
mptriggers = ???
mpboyisuck = ???
mppoly = ???
mpfov = ???
mplightadd = ???
mplightscale = ???

mpcamera = ???
mpwmpos = ???
mpwpos = ???
mpsanta = ???
mpteleport = ???
mpclip = ???

Copyright © Ville

Ikkala

Paina pelin aikana F10 ja kirjoita:

bighead = Isot päät

godgames = Jumalmuoto

winblows = Kaikki aseet ja ammukset autoaim = Automaattitähtäys skeletonkey = Saat Skeleton-avaimen moreammo = Saat lisää ammuksia goremode = Enemmän verta

buringstake = Saat palavia nuolia healme = Täydet energiat

oldhat = Toinen hattu

freezer = Viholliset jäätyvät ifarted = Saat kaasunaamarin recharge = Uudet patterit

silver = Saat 500 Silver-panosta aqua = Saat 500 Aqua Vampire-panosta mercury = Saat 500 Mercury-panosta

Copyright © Ville Ikkala

NOCTURNE (DEMO)

---

bighead = Isot päät
gathering = Kuolemattomuus
masterkey = Saat Skeleton-avaimen

Copyright © Ville Ikkala

NORMALITY

Kirjoita pelissä **Wendy** ja paina **ENTER**.
Painamalla **G** pääset katsomaan kaikki videopätkät ja
painamalla **F1** pääset peli joka paikkaan.

Copyright © Ville Ikkala

NOVA 9

Aloita peli käskyllä **NOVA9 SANDMAN** ja painamalla pelissä **ALT-7** saat täydet suojat. Saat myäs mahdollisuuden jatkaa peliä, mikäli kuolet.

Copyright © Ville Ikkala

 Laita passwordiksi seuraavia:

WARRIOR = 5 lisä kredua UNLEADED = loppumaton gaso GUNSRUS = loppumaton ammo CHAINMAIL = loppumaton armor CHEESYPOOF = loppumaton ammo,armor ja gaso CROSSEYED = yläkuva MAD BOMBER = loppumaton shockwave

Taso koodit:

1 = JUNGLEWAR

2 = BUCCANEER tai HAMMERHEAD, 3 = DETONATE

4 = AFTERSHOCK tai BLITZGRIEG, 5 = CHESSPIECE 6 = BASTILLE

Bonus = LIGHTNING

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita päämenussa:

Karma = Lisää Karman pelattaville hahmoille Lacrimosa = Aloitettuasi uuden pelin ja valittuasi hahmosi, uusien

Sophia = Lisää Sophian pelattavien hahmojen joukkoon.

Kirjoita pelin aikana, taukomenussa:

Alez = 50 elämää

Boz = täysi mana

Crabo = täysi energia, mana ja kokemus Jbb = nostaa Armouria, Weaponia ja Spiritia Math = nosta kaikkien neljän aseen voimia Mumu = nostaa kokemuksen maksimiin Rik = kaikki taiat Vince = lisää yhden tähden jokaiseen taikaan Xul = täysi energia

Copyright © Ville Ikkala

ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE

Videoklipit:

Pidä **Shift**-näppäin alhaalla ja paina **ylös, vasen, oikea, vasen, oikea, vasen, oikea, alas**

Valitse kenttä:

Pidä **Shift**-näppäin alhaalla ja paina **alas, oikea, vasen**

Copyright © Ville Ikkala

ODIUM

Kaikki aseet ja loppumattomat elämät

Paina **Shift + F10** ja kirjoita **give me all**

Copyright © Ville Ikkala

OIKEUTTA ELÄIMILLE!

Käynnistä peli käskyllä **elain salakoirapoliisi** ja huomaat kyllä eron kun painat hiiren nappia.

Copyright © Ville Ikkala

OIL TYCOON

Muokkaamalla tiedostoa

config.txt voit muuttaa kaikkien
pelin tuotteiden hintoja.

Voit myös muuttaa jokaisen vaikeustason rahamäärää
muokkaamalla tiedoston **startkapital** kohtia, esim:
startkapital(1) = 10000
startkapital(2) = 20000
startkapital(3) = 30000

Muuttaa rahamäärät niin, että helpoimmalla tasolla rahaa on
10000, keskitasolla **20000** ja vaikeimmalla tasolla **30000**.

Copyright © Ville

Ikkala

Jotta saat koodit toimimaan joudut pelaamaan pelin yhden kerran läpi. Sitten aloita uusi peli ja paina pelin aikana F1. Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista.

shapeshifter = Vaihtaa hahmoa pelin aikana F8 nappia panamalla liveforever = Loppumaton energia touchofdeath = Tappaa vihollisen yhdellä osumalla canttouchthis = ??

fatloot = Antaa täydet panokset ja energian glassworld = Antaa sinun rikkoa meilkein kaiken pelissä winlevel = Voitat scenarion

loselevel = Häviät scenarion bighead = Iso pää moodi

minime = Mini moodi

superammo = Antaa Konokolle tehokkaat luodit reservoirdogs = Kumite Moodi!

roughjustice = Gatling Guns moodi chenille = Konokosta tulle vahvempi behemoth = Jiant moodi

elderrune = ???

moonshadow = cloaking moodi päälle munitionfrenzy = Luo läjän aseta eteesi fistsoflegend = Fists of legend moodi killmequick = Konokon viholliset ovat ultra vahvoja ja nopeita carousel = Slow motion moodi (vaatii P233 koneen)

Copyright © Ville Ikkala

OPERATION BLOCKADE

Pelin aikana, paina **ENTER** ja kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

eat your spinach = Kuolemattomuus
say uncle = Voita tehtävä

Copyright © Ville Ikkala

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

Paina **vasen SHIFT** ja **miinus**-näppäin

(***ei numpad***) ilmoitetussa
tilanteessa (pelin aikana, milloin tahansa, päävalikko).
Vapauta näppäimet ja syötä koodi.

savegame = Tallentaa pelin (Gameplay Screen)
endmission = Lopettaa tehtävänEnd Mission (Gameplay Screen)
campaign = Aukaisee kaikki tehtävät (Main Menu)
topography = ??? (Gameplay Screen)

<u>Loppumattomat tallennukset</u>
Jos sinun tarvitsee tallentaa enemmän kuin yhden kerran,
niin sinun pitää deletoida vanha tallennus tiedosto.
Se löytyy hakemistosta **Users\\Saved\Campaigns\1985.**
Pelin aikana paina **ALT-TAB** niin pääset pelistä pois Windowsiin,
mene **Users\\Saved\Campaigns\1985** hakemistoon ja tee varmuuskopio
ja sitten poista tiedosto. **ALT-TAB** nappeja painamalla pääset takaisin
peliin. Paina **ESC** pysäyttääksesi pelin. Nyt sinun pitäisi saada
tallennettua peli uudestaan. Voit tehdä tämän niin monta kertaa kuin haluat.

<u>Bonuskenttä:</u>
Katso krediitit läpäistyäsi pelin, ja odota kunnes peli on käynyt läpi kaikki
latausruudut. Krediittien jälkeen alkaa kohtaus, jossa Black Ops-mies
puhuu puhelimessa Armstrongin Davelle. Kohtauksen jälkeen pääset
lentämään Cessnalla Everonin lentokentälle noutamaan kaikki pelin
pelaajahahmot ja viedä raskaan työn raatajat kaljalle pubiin.

Copyright © Ville

Ikkala

OPERATION FLASHPOINT - RED HAMMER

Paina **vasen SHIFT** ja **miinus**-näppäin

(***ei numpad***) ilmoitetussa
tilanteessa (pelin aikana, milloin tahansa, päävalikko).
Vapauta näppäimet ja syötä koodi.

iwillbetheone = Jumalamoodi (milloin tahansa)
savegame = Tallentaa pelin (pelin aikana)
endmission = Päättää tehtävän (pelin aikana)
campaign = Avaa kaikki tehtävät (päävalikko)
topography = Näyttää kartan korkeuserot (päävalikko)

Loppumattomat tallennukset
Paina **Vasen-SHIFT**+**Keypad miinus** ja kirjoita **savegame**
pelin aikana.

Avaa kaikki tehtävät
Paina **Vasen-SHIFT**+**Keypad miinus** ja kirjoita **campaign**
alkuvalikossa.

Copyright © Ville

Ikkala

 <u>Kenttä koodit: </u>
ESCAPE

HEAVEN

SPEED

DANGER

COKE

JASPER

JAIL

SATURN

ANGEL

SLAVE

HORIZON

MASHINE

ARMOR

ABODE

DIABLO

AMAZON

CONTACT

WARRIOR

CORE

MASTER

SKELETON

SHOWER

VOODOO

ORION

PADDLE

POINTER

BIRD

AIRCRAFT

SPACE

MAGIC

OGRE

LIGHT

PILOT

PARTICLE

NOISE

ENERGY

ASTEROID

FIRE

SHADOW

MINDSTORM

BLASTER

APOCALYPSE

DEFENDER

FIRST

Copyright © Ville Ikkala

OPERATION SPACEHOG

Paina **TAB+ENTER**, niin saat konsolin esiin. Kirjoita **PASSWORD**. Sitten kirjoita **ROCK**.
Nyt sinulla on käytössä seuraavat koodit:

F1 = lisää elämiä
F2 = ???
F5 = Haavoittumattomuus (**TAB+F5** pois päältä)
+/- = Lisää/vähemmän tehoa

Copyright © Ville Ikkala

OSCAR

Jos haluat peliin loppumattomat elämät,
niin kirjoita seuraavat rivit DOSissa:

DEBUG
NOSCARVGA.PCN
L
E 9BD3 90 90 90 90 90
E EE88 90 90 90 90 90
E EF77 90 90 90 90 90
W
Q

Copyright © Ville Ikkala

OUTBREAKERS

Kenttä koodit

TERROR
PROJECT
COLORS
BATTLE
SHIELD
PORT
SPEAKERS
TIMBER
MATRIX
PRISON
REACTOR
SEWERS
AIRCRAFT
PEAK
PYRAMID
ENERGY
GAMBLER
WORMS
FORTRESS
MACHINE
ASTEROID
BLACKHOLE
CONVEX
FLOW
SMART
DEVICE
BURN
REFLECT
CONTROL
FUTURE

FATE
DESTINY
DESERT
FLAME
PISTOL
YARD
MENTAL
HILL
HALLWAY
MIST
CLOUDS
LAWN
FREEZE
MAGNETIC
CORE
NEBULA
STARS
PLANETS
GEMS
FIRST

Copyright © Ville

Ikkala

Kirjoita pelin aikana HOKKUSPOKKUS niin pääset konsolitilaan.

ARSENAL = saat kaikki level 1 aseet AMMO_FLOW = loppumattomat ammukset POW X = lisää terveyttä (X on määrä) BENNY = voit kävellä seinien läpi IAMINVISIBLE = muutut näkymättömäksi

TELEPORT [WORLD] = siirryt valitsemaasi maailmaan.

korvaa sana WORLD alla olevalla nimellä(lihavoidut):

FORET = OKAAR

TEMPLES = SHAMAZAAR

NEIGE = RANZAAR

MARCHES = OKASANKAAR

MONTAGNE = MOTAZAAR

VILLE = TALANZAAR

Copyright © Ville Ikkala

Enter:

olairhead = fly mode olappear = make the end guy appear olash = ammo

oler = full health olgusher = unlimited oil olimyella = god mode olpostal = weapons and ammo olscore = skip level olwimpy = auto reload olzip = teleport

Level codes!

olhideout = Hideout oltown = Town oltrain = Train olcanyon = Canyon olmills = Mills olsimms = Simms olminer = Mine olcliff = Cliff olranch = Ranch

---

Copyright © Ville Ikkala

OUTPOST

During the game, use the combinations below

Ctrl + F9 = Kill all the rebels
Ctrl + F10 = Disasters menu
Ctrl + F11 = Full resources
Ctrl + F12 = Changes your rating and Colny IQ's

Copyright © Ville Ikkala

OUTPOST 2

Quicker manufacturing:
To speed up manufacturing, click on the building rapidly

Copyright © Ville Ikkala

OUTWARS

---

macleod = Kuolemattomuus
keymasteru = Loputon JetPack
dirtyharryu = Loppumattomat panokset

Copyright © Ville Ikkala

OVERKILL

Pelin aikana kirjoita jokin seuraavista:

F10 whatoilshortage
F10 lifeinthefastlane
F10 bonuscheaton

Kirjoita tulostaululle **NZL** ja aloita peli. Nyt sinulla pitäisi olla loppumattomat elämät.

Copyright © Ville Ikkala

PACIFIC AIR WARRIOR

Cheat moodi
Kirjoita pelin aikana **rasta**

Ilmainen lentokone
Aktivoi cheat moodit ja sitten kirjoita
aircraftfreeforall

Copyright © Ville Ikkala

PACMAN 3D

Kenttä koodit

1 = **eddcf**

2 = **jbjha**

3 = **efdcf**

Copyright © Ville Ikkala

Pelin aikana paina ESC ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

IAINTSCARED = Kuolemattomuus
SHOWMETHEMAZES = Kaikki kentät
INEEDTHEPOINTS = Voita kenttä INEEDANEXIT = Voita kenttä HONEYISHRUNKPACMAN = ???

HONEYIBLEWUPPACMAN = ???

UPCLOSEANDPERSONA = First Person View
BEINGPACMANOVICH = First Person View
GETALIFE = 1 elämä lisää KILLME = Tapa itsesi

PACSTATS = FPS tai muita tietoja

Copyright © Ville Ikkala

PANDEMONIUM

Tasokoodit:

1. OMAAEBIA
2. NAABEBAI
3. ENAIAKBI
4. PEIAIBBA
5. KFCACICE
6. AFICBAIM
7. NGIAIBJJ
8. EHIIAKAC
9. NIIAIBKB
10. AHICBAJE
11. LOCACMGI
12. KACACIIM
13. OAIAIDLB
14. ELIIAODC
15. OEIAIELJ
16. OGIAJEEB
17. AHMCBCMD
18. AJECBDEF

Copyright © Ville Ikkala

PANDEMONIUM 2

IMMORTAL = 31 elämää
NEVERDIE = kuolemattomuus
HORMONES = täysi enegia
GTACCES = saat valita tason
OCMCKKEJ = saat valita tason
MAKMYDAY = kaikki aseet
SKATBORD = Speed mode
GENETICS = Mutant mode
JUSTKIDN = uudelleen syntyvät viholliset

Copyright © Ville Ikkala

PANDORA DIRECTIVE

Puzzlet retkeavat kirjoittamalla **IAMACHEATER** puzzlessa.
Tämä tosin verottaa pisteitä noin 50 pisteen verran.

Copyright © Ville Ikkala

PARIS-DAKAR RALLY

Kaikki autot
Kirjoita nimeksesi **ILUMBERJACK**

Copyright © Ville Ikkala

PARKAN: IRON STRATEGY

Avaa pelitiedosto **Iron_3D.ini** ja kirjoita seuraavat rivit **[CS]** kohtaan:

INVULNERABILITY=1 = Haavoittumattomuus
FULL_RESEARCH_TREE=1 = Kaikki keksinnöt
WINDOW_MODE=1 = Peli Windows ikkunamoodiin

Etsi rivi **ImmortalHero = 0** ja muuta **0 -> 1**, saadaksesi loppumattomat ammukset.

Copyright © Ville Ikkala

PENNZOIL: WORLD OF OUTLAWS

Miljoona dollaria
Kihjoita **megasaxon** career modessa pelaajan nimeksi

Copyright © Ville Ikkala

PENTHOUSE HOT NUMBERS

Mene pelin **DATA**-hakemistoon ja kirjoita
seuraavat rivit:

REN LEVEL01.PPT X [ENTER]
REN LEVEL15.PPT LEVEL01.* [ENTER]

Aloita peli ja pelin ensimmäinen kenttä onkin 15. kenttä.
Tällä tavalla voit mennä pelin muihinkin kenttiin vaihtamalla
15 paikalle jonkin muun numeron.

Copyright © Ville Ikkala

PERFECT WEAPON

Kirjoita pelissä:

GMGODM = kuolemattomuus
GMPETE = kaikki parannukset
GMKILL = viholliset helpompi tappaa
GMBIGH = isopää(?)
GMBORG = sinusta tulee cyborgi
GMNORM = takaisin normaaliksi
GMPERF = kokeile
GMMOVE = kokeile
GMBALL = kokeile

Copyright © Ville Ikkala

 Ensiksi tee varmuuskopio tiedostosta Pharaoh_Model_Normal.txt. Sitten paina tiedoston päällä oikeata hiiren nappia ja valitse ominaisuudet (Properties) ja ota rasti pois Read-Only ruudun päältä.

Nyt aukaise tiedosto teksti editoriin (Muistio), lue ja editoi mitä itse haluat. Tallenna ja laita rasti takaisin read-only laatikkoon ennen kuin aloitat pelin.

Paina pelin aikana CTRL+ALT+SHIFT+C aktivoidaksesi huijaukset ja sen jälkeen kirjoita jokin seuraavista koodeista:

Pharaohs Tomb = Voitto

Fury of Seth = Vihaiset jumalat

Treasure Chest = 1000 Deben

mockattack1 = Hyökkää maalta

mockattack2 = Hyökkää mereltä

Pharaohs Glory = Suurempi vienti (RA) help homeless = kodittomat auttavat väestöä

Copyright © Ville Ikkala

PHARAOH'S REVENGE

Pelin aikana, paina jokin seuraavista napeista:

F5 = Extra elämä
F7 = Yksi osuma tappaa

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kenttä koodit:</u> 01. = FIRST 02. = LIGHTSPEED 03. = FIRESTRIKE 04. = INVASION 05. = TROOPERS 06. = EARTHQUAKE 07. = STARDUST 08. = SANDWORM 09. = LIGHTNING 10. = SHOCKWAVE 11. = ASTEROIDS 12. = REBELLION 13. = PHOENIX

14. = ARMAGEDDON 15. = OVERKILL

Copyright © Ville Ikkala

PINBALL - DEEP BLUE

Kuusi palloa

Valitse pöytä, ja sitten paina **F1**

Copyright © Ville Ikkala

PINBALL FANTASIES

Kokeile seuraavia sanoja, kun olet valinnut kentän,
älä pelatessasi:

EARTHQUAKE = Ei tilttejä
EXTRA BALLS = 7 palloa
FAIR PLAY = Cheatit pois.

Copyright © Ville Ikkala

PINBALL ILLUSIONS

Loppumattomat tiltit
Kirjota **earthquake** tai **vacuum** pelin aikana

Copyright © Ville Ikkala

PIPEMANIA

Koodeja:

haha
grin
reap
seed
grow
tall
yali.

Copyright © Ville Ikkala

PITFALL 95

MOEWMOEWLIKEMOEWMAN = 9 lisäelämää
EATMOREBRAN = 9 jatkoa
HATMAN = Hattumies
PUMPPYOUUP = Aseet

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Rahahuijaus</u> Sigilissä on kiva rahakikka, joka antaa sinulle 50 - 75 kuparista joka kerralla. Mene etelään ruumishuoneelta (Mortyary) ja edelleen Smoldering Corpse Bariin. Mene oikealle ja puhu Dustmanille. Joka on oikeasti feikki. Jos vastaat seuraavassa järjestyksessä: vastaus 1, 1, 1 ja sitten 1 tai 2 riippuen siitä haluatko 50 vai 75 kuparista ja lopeta sitten keskustelu.

Tämän voi toistaa monta kertaa.

Copyright © Ville Ikkala

PLATONIX

Kenttien koodit

05 = **WAVE**

10 = **COOL**

15 = **FIRE**

20 = **SUCK**

25 = **GIRL**

30 = **2PAC**

35 = **GURU**

40 = **TOBY**

45 = **HELL**

50 = **CARS**

55 = **DOOM**

60 = **COMP**

65 = **SOFT**

70 = **JAZZ**

75 = **ACID**

80 = **MODE**

85 = **GOOD**

90 = **TIME**

95 = **WAYZ**

Copyright © Ville

Ikkala

POD

Kirjoita pelin aikana:

ALT + F12 = kaappaa kuvan
CRASH = törmäys
GARAGE = korjaa auton
HOLIGAN = "kaaos"
MAP = näyttää kartan, ja **F9** näyttää autot

Copyright © Ville Ikkala

POLICE QUEST - SWAT 1

Paina **PQV** pelin aikana, niin sinulla ei ole enään ammus ongelmia.

Copyright © Ville Ikkala

POLICE QUEST - SWAT 2

Saadaksesi kaikki tehtävät, lisää seuraavat rivit
swat2.ini tiedostoon joka löytyy pelin hakemistosta:

[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1

TM29=1

TM30=1

Copyright © Ville

Ikkala

 Paina yht'aikaa pohjaan ALT ja D ja kirjoita GET OBJECT, niin ruutuun ilmestyy teksti Object Number ja alla on esineiden numerot.

1 = Patrol Car Keys 2 = Corvette Keys 3 = Cadillac Keys 4 = Radio Extender 5 = Revolver

6 = Ammunition 7 = Briefcase 8 = Note Book 9 = Pen

10 = Ticket Book 11 = Lytton Tribune 12 = Wallet

13 = Nightstick 14 = Loaded Revolver 15 = Hoffman Files 16 = Wanted Poster 17 = White Suit 18 = Trick Cane 19 = Bleach

20 = Money

21 = Transmitten Pen 22 = Room Key 23 = No Bail Warrant 24 = Handcuffs

---

Copyright © Ville Ikkala

POLITICAL TYCOON

Paina **ENTER** ja kirjoita seuraavat koodit:

redemption = Renders the other countries less hostile

Copyright © Ville Ikkala

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

Luo pelin hakemiston data -alihakemistoon tyhjä tiedosto nimeltä **cheats.txt**. Nyt pelin pitäisi näyttää jatkuvasti ruudunpäivitysnopeuden ja numeronäppäimistön **+**-näppäimellä hahmot saavat lisää kokemusta.

Copyright © Ville Ikkala

POPULOUS 3

Paina yhtä aikaa näppäimiä **TAB** ja **F11**, jotta pääset tekstimoodiin. Kirjoita sitten **BYRNE**, niin huijausmoodi aktivoituu. Paina sitten pelin aikana seuraavia näppäinyhdistelmiä:

TAB ja F3 = kaikki loitsut
TAB ja F4 = kaikki rakennukset
TAB ja F5 = täysi mana

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita koodit pelin aikana

CHTPOS = Täysi energia HEALTHFUL = Täysi energia THICKSKIN = Täysi suoja

CARRYMORE = Pystyt kantamaan tuplasti panoksia GIMMEDAT = Saat kaikki

HESSTILLGOOD - Resurrection (when dead) DAWHOLEENCHILADA = Granaatteja, ohjuksia, napalmia, liekinheitin BREAKYOSAK = Haulikon panoksia MYTEAMOUSE - Makes Chars Smaller SHELLFEST = SprayCannon

EXPLODARAMA = Granaatteja, ohjuksia, Heatseekers FLAMENSTEIN = molotovin cocktailit, napalmia, liekinheitin SHOTGUN = Haulikon panoksia THEBESTGUN - SprayCannon

LOBITFAR = Granaatteja

TITANIII = Ohjuksia, Heatseekers STERNOMAT = Napalmia

FIREHURLER = Liekinheitin

CROTCHBOMB = Miinoja

THERESNOPLACELIKEOZ = Hyppää kentän yli IAMSOLAME = ???

Copyright © Ville Ikkala

POWER

<u>Kenttien koodit:</u>

02 = **LEVEL2**

03 = **VISUAL**

04 = **COWBOY**

05 = **URGENT**

06 = **OOPSUP**

07 = **TOPTEN**

08 = **D14DH7**

09 = **ASOFGH**

10 = **SOLONG**

11 = **SURFIN**

12 = **RACKET**

13 = **BULLIT**

14 = **QRAZZY**

15 = **36F6FR**

17 = **PIXXEL**

18 = **EUROPE**

19 = **NEWTON**

20 = **FREEZE**

Copyright © Ville

Ikkala

 Kirjoita nimeksesi jokin seuraavista:

EPS = Championship -muoto PBR = Slalom -muoto

PDL = Salainen kenttä URN = Baracudan Catamaranit FAN = Minnowin Catamaranit DIP = Piken Catamaranit SML = Radio-ohjattava vene BIG = Isot päät

POW = Isot moottorit WIN = Competition radat puolinopeudella

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita koodit pelin aikana:

apollo = Ajoneuvosi hyppää kerran blast = Hurrikaani poistaa vastustajat bomb = Räjäyttää pommin autosi takana burn = Sytyttää alueen autosi läheltä glider = Leijut autollasi läpi ilman hover = Autot leijuvat

icbm = Auto elehtii kuin ohjus jump = Auto hyppää ilmaan launch = Testaa itse

light = Kevyempi auto

lunar = Kuun painovoima sleep = Muut menettävät hallinnan slippy = Liukas maasto

spider = Voit ajaa seinillä ja katossa sticky = maasto

suck = Autot imeytyvät toisiaan kohti twister = Näkymätön tornado timewarp = Slows time for AI opponents.

warp = Toiset autot matelee rataa pitkin.

Copyright © Ville Ikkala

 Käynnistä peli komennolla PRINCE MEGAHIT ja nyt voit käyttää seuraavia näppäimiä huijaamiseen (kokeile myös käskyä PRINCE BYPASS MEGAHIT).

C = Näyttää koodin

H = Näyttää vasemmalla olevan ruudun J = Näyttää oikealla olevan ruudun K = Tappaa kaikki viholliset kuvaruudulta N = Näyttää allasi olevan ruudun R = Palauttaa sinut sinne missä viimeksi kuolit V = Näyttää yläpuolellasi olevan ruudun + = Saat lisää aikaa

- = Aika vähenee

SHIFT-B = Näyttää spritet

SHIFT-I = Kääntää kuvaruudun ylösalaisin SHIFT-L = Pääset seuraavaan kenttään SHIFT-S = Saat pienen energiapullon SHIFT-T = Saat lisäelämän

SHIFT-W =Tipahdat hitaasti

(voit tiputtautua korkealta)

Copyright © Ville Ikkala

 Käynnistä peli käskyllä PRINCE YIPPEEYAHOO (joissakin versioissa PRINCE MAKINIT).

Tässä muutamia nappeja joilla voit huijata pelissä (joissakin versioissa käytä SHIFTin tilalla ALTtia):

C = Näyttää koodin

H = Näyttää vasemmalla olevan ruudun J = Nä„yttää oikealla olevan ruudun K = Tappaa kaikki viholliset ruudulta N = Näyttää alapuolella olevan ruudun R = Palauttaa elämäsi kuoleman j„lkeen V = Näyttää yläpuolellasi olevan ruudun + = Lisää aikaa

- = Vähentää aikaa

ALT-D = Luo jonkin tiedoston F1 = Hidastus päälle/pois

F2 = Näyttää sijaintisi

F3 = Pelaaja päälle/pois

F4 = Vaakasuorat viivat päälle/pois SHIFT-B = Näyttää spritet ja taustaanimaatiot SHIFT-I = Kääntää ruudun ylösalaisin SHIFT-K = Menetät energiaa SHIFT-L = Pääset seuraavaan kenttään (jotkut versiot [ALT]-N) SHIFT-R = Näyttää huoneen numeron jossa olet SHIFT-S = Saat pienen energiapullon SHIFT-T = Lisää energiaa

SHIFT-W = Hidas tippuminen (voit tiputtautua korkealta)

Copyright © Ville Ikkala

 Aloittaaksesi pelin haluamaltasi tasolta, käynnistä peli jollain seuraavista. (Lisää jokin seuraavista POP3D.EXE:n perään Target Propertiesissa)

-l "geometry\rooms\prisonfix"

-l "geometry\rooms\ivorytwr"

-l "geometry\rooms\cistern"

-l "geometry\rooms\palace2"

-l "geometry\rooms\palace3"

-l "geometry\rooms\palace4"

-l "geometry\rooms\roof1"

-l "geometry\rooms\cityanddocks"

-l "geometry\rooms\dirig1a"

-l "geometry\rooms\dirig1b"

-l "geometry\rooms\dirig2"

-l "geometry\rooms\dirigfinale"

-l "geometry\rooms\ruins"

-l "geometry\rooms\cliffs"

-l "geometry\rooms\solar1"

-l "geometry\rooms\moontemple"

-l "geometry\rooms\finale"

Copyright © Ville Ikkala

 Aloita peli ja tallenna se vaikka nimellä RAHAA.

Mene DOSiin ja kirjoita seuraavat rivit:

DEBUG

NRAHAA.SAV

L

E 0400 49 00 00 00 08

E 0405 0A 0A 0A 0A 0A E 040A 00 00 00 44 41 54

W

Q

Lataa juuri editoimasi tilanne....

Copyright © Ville Ikkala

PRIVATEER 2

Paina tehtävässä **Alt-N**,
jonka jälkeen paina **F** ja kirjoita jokin seuraavista:

NO TALENT = Näkymättömyys
REP ME UP = Korjaa suojat ja saat ammuksia
PETY PETY = Täyttää afterburnerin
CHILL OUT = Laskee laserin lämpötilaa
NAPALM = Loppumattomat ohjukset

Copyright © Ville Ikkala

PRO RALLY 2001

Kirjoita jokin näistä nimeksesi:

IVAN LLANAS = Kaikki harjoittelutilat
BUIN = Kaikki mestaruusajot
RICITOS = Kaikki Arcade-tilat
PAC = 10 sekuntia rankaisua
ALCAPARRA = Kaksinkertainen korjausaika

Kirjoita jokin näistä pelin aikana:

TORPEDONOW = Luja kiihdytys
IHATEDAMGS = Ei vahinkoa
REPAIRMEPZ = Välitön korjaus
SICILIANDV = Autopilotti
NLSMANDELA = Freedom-tila
NPVITAMINC = Ei rankaisua
CREDITCARD = 280 sekuntia korjausaikaa mestaruustilassa

Copyright © Ville

Ikkala

PROJECT EDEN

Käynnistä peli komentoriviparametrilla **-cheat**
(Esim. C:\ProjectEden\Eden.exe -cheat)

Sitten pelissä paina **oikeaa hiirennappia** niin saat valikon esiin. Klikkaa **huutomerkkiä** (**!**) kolmion sisältä oikeasta alakulmasta käyttääksesi koodeja.

Copyright © Ville Ikkala

PROJECT IGI (DEMO)

Kirjoita päävalikossa **nada** päästäksesi huijaustilaan.
Pelin aikana voit kirjoittaa jonkin seuraavista koodeista:

allgod = Kuolemattomuus pelaajalle ja ryhmälle
allammo = Loppumattomat ammukset
easy = Helppo vaikeustaso
ewww = Tappaa viholliset

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kenttä koodit:</u>
1.2 = 1610

1.3 = 1510

1.4 = 1704

2.1 = 7564

2.2 = 5027

2.3 = 5269

2.4 = 7235

2.5 = 4794

3.1 = 0413

3.2 = 9411

3.3 = 6855

3.4 = 9591

3.5 = 4269

4.1 = 4640

4.2 = 4412

4.3 = 2436

4.4 = 8883

4.5 = 5564 4.6 = 1902

5.1 = 0722

5.2 = 4464

5.3 = 9802

5.4 = 9972

5.5 = 2972

5.6 = 5804

6.1 = 6619

6.2 = 7672

6.3 = 6765

6.4 = 0218

6.5 = 9336

6.6 = 3704

6.7 = 4970

7.1 = 3610

7.2 = 2349

7.3 = 3482

7.4 = 2613

7.5 = 7292

7.6 = 2022

7.7 = 4425

Copyright © Ville Ikkala

 Mene konsoliin ja kirjoita jokin seuraavista:

god = kuolemattomuus Crosshair 1 = tähtäin Fly = lento moodi impulse255 = Quad Damage mode impulse9 = kaikki aseet ja avaimet give 1 = Kirves

give 2 = Haulikko

give 3 = Tuplahaulikko

give 4 = Naulapyssy give 5 = Supernaulapyssy give 6 = Kranaatinheitin give 7 = Sinko

give 8 = Salama

give shell # = Ammuksia (# on 0-255) give nail # = Nauloja (# on 0-255) give rocket # = Raketteja (# on 0-255) give cell # = Paristot (# on 0-255) give health # = Terveys (# on 0-255) restart = Aloita uudelleen noclip = Seinien läpi kävely color # # = Vaihtaa väriä kill = Itsemurha

notarget = tähtäysapu pois päältä say"" = Sano jotakin

demos = Näytä demo

Copyright © Ville Ikkala

 Mene konsoliin ja kirjoita jokin seuraavista:

god = God Mode

notarget = No Target Mode

noclip = No Clipping

give all = All items, weapons, 999 ammo

give jacketarmor = Jacket Armor

give blaster = Blaster

give shotgun = Shotgun

give sshotgun = Super Shotgun

give machinegun = Machine gun

give grenadelauncher = Grenade Launcher

give rocketlauncher = Rocket Launcher

give shells = Shells

give bullets = Bullets

give cells = Cells

give grenades = Grenades

give rockets = Rockets

give slugs = Slugs

give quad damage = Quad Damage

give invulnerability = Invulnerability

give silencer = Silencer

give rebreather = Rebreather

give health = 100% health

give weapons = All weapons

give ammo = All ammo

give armor = Body armor

Copyright © Ville Ikkala

Paina tildeń (~) ja sitten kirjoita give xxxx.

xxxx:n tilalle laita jokin seuraavista:

ChainFist

ETF Rifle

Plasma Beam

Prox Launcher

Tesla

Double Damage

Hunter Sphere

Defender Sphere

Vengeance Sphere

A-M Bomb

IR Goggles

Doppleganger

Flechettes

Prox

all

weapons

ammo

Paina tildeń (~) ja sitten kirjoita map xxxx.

xxxx:n tilalle laita jokin seuraavista:

<u>Yksinpeli kartat:</u>

RMINE1 = Lower Mines

RMINE2 = Mine Engineering

RLAVA1 = Thaelite Mines

RLAVA2 = Tectonic Stabilizer

RWARE1 = Eastern Warehouse

RWARE2 = Waterfront Storage

RBASE1 = Logistics Complex

RBASE2 = Tactical Command

RHANGAR1 = Research Hangar

RHANGAR2 = Maintenance Hangars

RSEWER1 = Waste Processing

RSEWER2 = Waste Disposal

RAMMO1 = Munitions Plant

RAMMO2 = Ammo Depot

RBOSS = Widow's Lair

Copyright © Ville Ikkala

 Paina tildeń (~) ja sitten kirjoita map levelcode.

levelcode:n tilalle laita jokin seuraavista:

jug1 = Level 1

jug11 = Level 2

jug9 = Level 3

jug16 = Level 4

jug18 = Level 5

jug8 = Level 6

jug3 = Level 7

jug17 = Level 8

jug10 = Level 9

jug19 = Level 10

jug13 = Level 11

jdm1 = DM 1

jdm2 = DM 2

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Avaa kaikki videot</u> Mene DOS kehotteeseen ja sieltä Quake3 hakemistoon ja kirjoita siellä: (kaikki samalle riville)

quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Kirjoita seuraavat koodit konsolissa:

/iamacheater = Aukaisee kaikki kentät (Skill 1) /iamamonkey = Aukaisee kaikki kentät (Skill 100) /god = Kuolemattomuus /give x = Antaa tavaran x (tavaroitten nimet alhaalla) /model sarge/krusade = Hidden Sarge Skin /give all = Kaikki aseet /cg_thirdperson = 3rd-Person näkymä give all = Kaikki aseet ja tarttumiskoukku give quad damage = vahingoittumattomuus give personal teleporter = Oma teleportteri give health = Terveyttä Team s = Spectator-tila

Cg_Drawfps = Näyttää frameraten Cg_Gibs = Gibit päälle/pois Cg_Footsteps = Askeleen äänet päälle/pois Cg_Gun = Asemodeli päälle/pois CrosshairHealth = Tähtäin vaihtaa väriä energian määrän mukaan give x = antaa tavaran (x = tavaran nimi)

<u>Tavaroitten nimet:</u> machinegun

granade launcher

rocket launcher

plasma gun

bfg10k

grappling hook

railgun

lightning gun

shotgun

gauntlet

armor

ammo

Copyright © Ville Ikkala

 Serverin täytyy tehdä peli käyttämällä devmap:ia (devmap q3test1). Sitten pelin aikana mene konsoliin ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

give all = Saat kaikki aseet ja...

give health = Saat energiaa

give armor = Saat suojia

give quad damage = Saat Quad Damagen give personal teleporter = Saat teleporterin god = Kuolemattomuus

give machinegun = Saat machinegun:in give shotgun = Saat haulikon

give grenade launcher = Saat granaatin heittimen give plasma gun = Saat plasma aseen give lightning gun = Saat lightning gun:in give railgun = Saat railgun:in give ammo = Saat ammuksia give grappling hook = Saat tarttumiskuokun

---

Copyright © Ville Ikkala

Type these in at the EXIT BAY

"Omnicorp is all knowing" -to the park "Keep the opressor opressing" -to another part "The meek shall inherit zilch" -to the project "have you had your hydergine today" -to the wharf "kemo sity a nice place to visit" -to the outside

---

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita Razzle Dazzle Root Beer päästäksesi huijaustilaan.

Nyt voit käyttää seuraavia nappeja ALTin kanssa:

B = Voit vaihtaa hopeasi määrää K = Voit vaihtaa hahmosi kykypisteitä valitsemalla numeron (Voima=0, Älykkyys=1 jne.), voit myös haalia itsellesi lisää taikoja, rahaa ym.

M = Muistin käyttö

P = Vaihtaa videotilaa S = Info ruutu

T = Teleporttaa hahmon paikasta toiseen I = Voit luoda itsellesi haluamasi esineen syöttämällä jonkin seuraavista luvuista:

1 = Hopea kolikko

2 = Kulta kolikko

3 = Ruokaa

4 = Aluruunan juuri 5 = Suuri bronssi avain 6 = Lyömämiekka

7 = Tikari

8 = Nahka suojus

9 = Suojus

10 = Paperin pala

11 = Pieni omena

12 = Vihannes

13 = Hehkuva jalokivi 14 = Vaasi

15 = Kynttilä

16 = Musiikki

17 = Kynttilänjalka 18 = Helminauha

19 = Kultasormus

20 = Siemen

21 = Pieni kivi

22 = Kukka

23 = Tiirikka

24 = Tarvikkeita varkaalle 25 = Varkaan kiltalupa
26 = Tyhjä pullo

27 = Vihreä turkis

28 = Pullo keijutomua 29 = Pullo vettä

30 = Sieni

31 = Kynsi

32 = Peikonparta

33 = Ketjukirje

34 = Parannusjuoma

35 = Taikavoimapullo 36 = Voimajuomapullo 37 = Hmm, joitain epäkäytännöllistä 38 = Hajotusjuoma

39 = Pullo kuolemattoman voiteluainetta 40 = Käsipeili (käytä tätä voittaaksesi baba yagan) 41 = Taikatammenterho

Copyright © Ville Ikkala

QUEST FOR GLORY (VGA)

Jos haluat paljon rahaa, niin toista tämä
temppu muutaman kerran:

Mene sienipaikkaan ja **kerää** todella paljon **sieniä**.
Mene parantajan mökkiin ja **anna sienet** hänelle.
Hetken päästä **hän alkaa kieltäytyä**, mutta se ei
tarkoita sitä, etteikö hän enää maksaisi niistä.

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita pelissä suck blue frog ja pääset huijaustilaan.

Nyt seuraavat napit toimivat ALTin kanssa:

B = Voit lisätä rahojesi määrää ja keskustelu pisteitä C = Näyttää minne voit liikkua

E = Tietoa itsestäsi

F = Näyttää muistin

H = Voit asettaa kaikki taidot haluamiisi arvoihin K = Voit nostaa jotain tiettyä kykyä tai oppia haluamasi taian (katso numeroiden merkitykset kohdasta taitonumerot) P = Muuttaa ruudulla olevat esineet yksivärisiksi, riippuen siitä missä esine S = Kyseisen ruudun spritelista

T = Teleporttaa tiettyyn paikkaan tai aikaan (katso kohta teleporttipaikat) sijaitsee (etualalla, taka-alalla) V = Poistaa ALT-C ja ALT-P näppäinten vaikutukset

---

Copyright © Ville Ikkala

QUIVER

<u>Nämä toimii shareware versiossa</u>
WUSS = Kuolemattomuus
NUKE = Tappaa kaikki pahat äijät
MMAP = **TAB** -napilla näät kartan

<u>Nämä toimivat Registeröidyssä versiossa</u>
WUSS = Kuolemattomuus
NUKE = Tappaa kaikki pahat äijät
MMAP = **TAB** -napilla näät kartan
PANSY = Kaikki aseet, kaikki panokset
BUTTHEAD = Kaikki avaimet. kaikki tavarat
STUN = ???
WARP = Oikaisee kentän

Copyright © Ville

Ikkala

Paina pelin aikana ENTER ja kirjoita

#CHICKEN = aktivoi huijausmoodin #MODIFY SELF +GOD = god-moodi #CREATE xx GOLD = antaa xx määrän kultaa #KILLALL = tappaa kaikkki viholliset #PICKUP ALL = poimii kaikki säkit #HIDE MAP = piilottaa kartan

#EVENT x = näyttää yksiköiden keskustelut

tietyltä tasolta (x=jokin numero) #VICTORY = voittaa käynnissä olevan kierroksen. #SHOW MAP = näyttää koko kartan

---

Copyright © Ville Ikkala

RAILROAD TYCOON 2

Paina tabulaattoria saadaksesi pienen kursorin ja kirjoita sitten:

BIGFOOTGOLD = Voita kullalla
BIGFOOTSILVER = Voita hopealla
BIGFOOTBRONZE = Voita pronssilla
BOBO = Häviät tehtävän
KING OF THE HILL = Antaa hahmollesi 100000 dollaria
POWERBALL = Antaa yhtiölle 100 miljonaa dollaria
SLUSH FUND = Antaa yhtiölle miljoona dollaria
LET ME IN = Pääsy suljetuille alueille
SPEED RACER = Tuplaa junien huippunopeuden
AMD103 = Kaikki moottorit AMD103-mallisiksi
SHOW ME THE TRAINS = Antaa kaikki moottorit
VIAGRA = Lisää kaupunkien kokoa
CATTLE FUTURES = ???
CASEY JONES = ???
OVERTIME = ???

Copyright © Ville

Ikkala

Paina 'enter' pelissä ja kirjota...

avatargod = Kuolematon pelaaja teamgod = Kuolematon ryhmä explore = Turn off victory mode silentbutdeadly = Piereskely-tila 5fingerdiscount = Ammuksia aseisiin nobrainer = Tekoäly pois

turnpunchkick = Pelaajat 2D:ksi meganoggin = Iso pää -moodi bignoggin = Kaikilla pelaajilla iso pää clodhopper = Isot jalat ja kädet

1-900 = Raskas hengitys

Copyright © Ville Ikkala

 Paina ENTER ja kirjoita koodit:

teamgod = Joukkue kuolemattomuus avatargod = Kuolemattomuus stumpy = ???

explore = Et voi voittaa 5fingerdiscount = Lataa kaikki tavarat bignoggin = Iso pää moodi meganoggin = Mega pää moodi clodhopper = Clodhopper moodi 1-900 = Raskas hengitys turnpunchkick = ???

theshadowknows = Näkymättömyys teamshadow = Joukkue näkymättömyys wounddeath = ???

silentbutdeadly = Pieru moodi fastactionresponseteam = ???

monocle = ???

<u>Pelin aikaiset koodit</u> F7 = Avaa turbo moodin

F8 = sammuttaa turbo moodin F10 = debug moodi

<u>Debug näppäimet:</u>

A = AI on/off

M = Jäädyttää sinut

F6 = Tulet toiseksi ihmiseksi F9 = Muutut takaisin...

F10 = Pois debug moodista F12 = Kentän oikominen

F7 = Kuolet

Copyright © Ville Ikkala

 Laita jokin seuraavista koodeista neljännen (4) pelaajan nimeksi:

world class = A8 Championship aukenee turbo challenge = A8 autot Single Race:ssa ja Time Trial:ssa.

max power = Salainen Citroen WRC auto throw me a bone = Citroen Saxo WRC

give me time = 1 minutti lisää korjaus aikaa (Paina T huolto ruudussa) group b = Bonus auto

mooserati = Bonus auto lambaaghini = Bonus auto spud car = Bonus auto

precious things = Bonus auto furry dice = Bonus auto mf hotback = Bonus auto tree hugger = Bonus auto arcade unlimited = ???

arcade action = ???

radio car = R/C auto

Copyright © Ville Ikkala

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

Avaa kaikki autot ja radat
Kirjoita **cheating homer** alkuvalikossa.

Copyright © Ville Ikkala

RALLY MASTERS

Kaikki autot ja radat (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

 Avaa jokin tallennettu peli pelin ..\Var DIR hakemistosta ja tee seuraavat muutokset:

00000040 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

00000050 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

00000060 00 00 00 00 00 00 xx 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00

00000070 00 00 00 00 00 00 xx xx - xx xx xx xx xx xx xx xx (xx = ÄLÄ MUUTA !)

Nyt auton korjaus pitäisi olla aika halpaa

Copyright © Ville Ikkala

RALLY TROPHY

Aloita peli nimellä **KALJAKOPPA**. Tämä avaa Expert moodin, avaa kaikki radat ja autot.

Copyright © Ville Ikkala

RAMBO 3

Saa korkeimmat pisteen, ja sitten kirjoita **RENEGADE** nimeksesi.
Sen jälkeen **1**, **2** tai **3** napeilla pystyt hyppimään kenttän yli.

Copyright © Ville Ikkala

RAYMAN

Kirjoita koodi pelissä:

goldfist = saat kultaisen nyrkin
raylives = lisäelämiä
raypower = saat taikoja
raymobil = kokeile!
raywiz = 10 kuplaa
08FEH = seuraava taso
WINZIP = Win level
4CTREPFJ = pääsy kaikkin maihin

Copyright © Ville Ikkala

RAYMAN 2

Paina pelin aikana **ESC** päästäksesi valikkoon,
ja siellä kirjoita seuraavat koodit

gothere = Vaihtaa kenttää
glowfist = Tehokkaammat iskut
gimmelife = 5 lisäelämää
gimmelumz = 5 keltaista pallukkaa

Copyright © Ville Ikkala

 Kaikki autot ja radat saat kun imuroit tämän tiedoston. (recall.zip)

Kirjoita koodi nimeksesi aktivoidaksesi sen.

TRACKER = Kaikki radat

CARNIVAL = Kaikki autot

DRINKME = Pienet autot

JOKER = Kaikki autot identtisiä moninpelissä CHANGELING = Vaihda autoa kilpailun puolivälissä URCO = UFO-ajoneuvo

MAKEITGOOD = Editorit päälle pelissä SADIST = Paina oikea Shift valitaksesi aseen TVTIME = Paina F5 tai F6 vaihtaaksesi kuvakulmaa

---

Copyright © Ville Ikkala

 Nähdessäsi pelin alussa LucasArts-logon ilmestyvän ruutuun kuolontähden päälle, väännä ensin joystickiasi ylös ja paina tulitusnappia, sitten alas ja fire, vasemmalle ja fire, ja lopuksi oikealle ja fire. Jos nyt kuulet kuoron laulavan 'LucasArts', voit käyttää seuraavia näppäimiä apuna:

+ = Vauriot katoavat - = Lisää vaurioita 1 = Chapter 1

2 = Chapter 2

3 = Chapter 3

4 = Chapter 4

5 = Chapter 5

6 = Chapter 6

7 = Chapter 7

8 = Chapter 8

9 = Chapter 9

A = Chapter 10

B = Chapter 11

C = Chapter 12

D = Chapter 13

E = Chapter 14

F = Chapter 15

Copyright © Ville Ikkala

 Beginner-tason koodit:

JABBA = Kenttä 2

ENDOR = Kenttä 3

LACHTON = Kenttä 4

BORSK = Kenttä 5

KROYIES = Kenttä 6

AURIL = Kenttä 7

KAMPL = Kenttä 8

FERRIER = Kenttä 9

GALIA = Kenttä 10

DENARII = Kenttä 11

SADOW = Kenttä 12

ONDERON = Kenttä 13

ALEEMA = Kenttä 14

CATHAR = Kenttä 15

DOMINIS = Kenttä 16

Copyright © Ville Ikkala

RECOIL

Pelin aikana, paina **CTRL+X**.
Sitten kirjoita jokin seuraavista
koodeista ja paina **ENTER**:

cavalry = näkymättömyys
hemmit = Kaikki aseet
medic = 100% suoja

Copyright © Ville Ikkala

RED FACTION

Pelin aikana paina **~** -nappia ja aukeaa ikkuna.
Syötä sitten seuraavat koodit:

vivalahelvig = Kuolemattomuus
bighugmug = Kaikki aseet ja ammukset
heehoo = Lento moodit
camera1 = Vaihtaa kameraa
camera2 = Vaihtaa kameraa
camera3 = Vaihtaa kameraa

Copyright © Ville Ikkala

REDLINE

Kirjoita pelin aikana:

dbdamage = tuplavahinko jos liikut jalkaisin
allammo = käsiaseille täydet ammukset
immortal = kuolemattomuus
cw = kaikki aseet autoon
ca = panoksia autoon

Copyright © Ville Ikkala

REDLINE RACER

Kirjoita nimeksesi **ABODE**, nii saat kaikki
radat ja mopot...

Copyright © Ville Ikkala

 REDALL = Kaikki aseet, ammukset, energiat jne REDCLIP = Seinien läpi kävely mahdollista päälle/pois REDCLUK = ?

REDDEBUG = Debug-moodi päälle/pois REDDFUCKNGOxyy = Warppi (x = Episodi yy = Taso) REDGUNS = Kaikki aseet

REDINVENTORY = Kaikkea

REDITEMS = Tavaraa

REDKEYS = Avaimet

REDMONSTERS = Viholliset päälle/pois REDMOONSHINE = Humalatila REDRATE = Frame-määrä

REDSHOWMAP = Kartta päälle/pois REDSKILLx = Vaihtaa vaikeusastetta (x = numero väliltä 1-4) REDTIME = ?

REDUNLOCK = Lukot auki

REDVIEW = Toinen kuvakulma (sama kuin F7) REDYERAT = Debug-moodi

---

Copyright © Ville Ikkala

RDCLIP = Voit kävellä seinien läpi RDDEBUG = Debug-tila päälle/pois RDELVIS = Näkymättömyys RDGUNS = Kaikki aseet

RDINVENTORY = Kaikki täyteen RDITEMS = Kaikki tavarat RDKEYS = Kaikki avaimet RDMONSTERS = Hirviöt päälle/pois RDRATE = Näytä ruudunpäivitysnopeus RDSHOWMAP = Kartta päälle/pois RDSKILLx = Vaikeustaso (x = numero väliltä 1-4) RDUNLOCK = Kokeile!

SHOWMAP = Koko kartta

RDALL = Loppumaton energia, kaikki tavarat, aseet ja ammukset

---

Copyright © Ville Ikkala

 Pelatessasi paina ENTER ja kirjoita csmilton, jotta pääset huijaustilaan ja kirjoita sitten koodi:

csyhwh = Kuolemattomuus csguns = Kaikki aseet

csammo = Panoksia

cshealth = Täysi terveys csshroud = Täydet suojat ja terveys csrosary = Tavarat

csstigmata = Medlab-passi cshalt = Pysäytä aika

csvanish = Tapa kaikki hirviöt cshost = Lentotila

Copyright © Ville Ikkala

RESIDENT EVIL

Suorita ensimmäinen skenarion alle 2,5 tunnissa
A tai B rankilla jokaisen pelihahmon osalta, niin saat
raketinheittimen seuraavassa pelissä kirstusta.

Loppumattomat panokset
Paina **ALAS,ALAS,ALAS,YLÖS,ALAS** ja **OIKEA.**

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Loppumaton määrä ammuksia: </u>Paina "inventory"-ruudussa YLÖS, ALAS, ALAS, OIK, VAS, OIK, VAS, Aim

<u>Extra diffuculty -taso:

</u>Voita peli "Arrange" ja "Original" -tiloissa.

<u>Hunk-skenario ja Extreme Battle -tila: </u>Voita peli vaikeustasolla "Hard" ja siten, että saat parhaan tuloksen sekä Clairen että Leonin 1 ja 2

-skenarioissa. Hunk on sotilan, jonka täytyy saavuttaa poliisilaitoksen toinen kerros ja Extreme Battle -tilassa roolihahmoina ovat myös Clairen veli Chris Redfield ja Ada Wong.

Copyright © Ville Ikkala

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Käynnistä peli komentorivi parametrilla

+set sv_cheats 1.
Sitten pelin aikana, paina **~**, niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita seuraavat koodit konsoliin:

/god = Kuolemattomuus
/notarget = Viholliset eivät hyökkää
/noclip = Seinienläpi kävely
/give all = Kaikki aseet ja ammukset
/give armor = Antaa suojan
/give health = Antaa energiaa
/give stamina = Antaa Stamina
/nofatigue = Loppumattomat Stamina
/kill = Itsemurha
/cg_uselessnostalgia 1 = Alkuperäinen Wolfenstein ulkoasu
/give # = Antaa tavaran # ***(TAVARA LISTA ALHAALLA)***
/spdevmap X = Menet kenttään X ***(KENTTÄ LISTA ALHAALLA)***

Tavara lista
panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health

Kenttä lista

escape1

escape2

tram

village1

crypt1

crypt2

church

boss1

forest

rocket

baseout

assault

sfm

factory

trainyard

swf

norway

xlabs

boss2

dam

village2

chateau

dark

dig

castle

end

Copyright © Ville

Ikkala

REVENANT

Pelin aikana paina **ENTER** ja

kirjoita jokin
seuraavista koodeista:

alreadydead = Kuolemattomuus
alchemy = 999999 Kultaa
noamnesia = Makes Character Level 30
potionsnlotions = Saat paljon...
nahkranoth = Vihollinen kuolee yhdellä osumalla
lookunderthehood = List Items Available for Purchase
abracadabra = Kaikki taiat ja loppumaton Mana
spell pouch = ???
gimmesomegrub = Lisää ruokaa
debug = Paina **F12** päästäksesi In-Game Editoriin
potionmix = ???
dummies = Vihollisilta tekoäly pois

päältä

Copyright © Ville

Ikkala

RIG & ROLL

Paina **Pause** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista ja jatka peli�:

SLALLCHEATS = Kaikki koodit
SLLOTTERY = Antaa rahan ja lisenssin
SLROADS = ???
SLMAP = Avaa koko kartan
SLFILLUP = Bensaa
SLRECOVER = Takaisin tielle
SLTURBINE = ???
SLREPAIR = Korjaa auton

Copyright © Ville

Ikkala

RISE OF THE ROBOTS 2

Saat piilotetun robotin esiin, kun painelet valintaruudussa **3*oikea, 2*ylös, alas, 2*vasen ja 2*alas**.

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita pelin aikana:

DIPSTICK = Koodit päälle CHOJIN = Kuolemattomuus ja aseet SIXTOYS = Kaikki tavarat FLYBOY = Voit lentää

GOTO = Tason vaihto

WHERE = HUD-näyttö

RECORD = Nauhoittaa peliä PLAY = Toistaa nauhoittamasi pelin STOP = Lopettaa toiston/nauhoituksen.

Paina Alt + ' ja kirjoita EKG, niin saat lisää verta peliin!

Copyright © Ville Ikkala

RISKY WOODS

Kun alkukuva tulee, kirjoita **QWERTYUIOP**. Tämän jälkeen pitäisi tulla teksti: **The cheat keys (F1-F4) activated** ja seuraavat koodit toimivat:

F1 = Energia täyteen
F2 = Yksi kolikko lisää
F3 = Kolme sekuntia lisää aikaa
F4 = Seuraava taso

Copyright © Ville Ikkala

ROAD RASH

Kirjoita pelin aikana **Xyzzy** käynnistääksesi huijaustilan

YES, OFFICER = tappaa poliisin
K´THUNK! = pamppu
THWACK! = ketju
SPOON! = nitro
PLUGH = huijaustila pois päältä

Copyright © Ville Ikkala

ROAD RASH 3D

Pelin aikana, paina **INSERT**, sitten kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

mistme = Kuolemattomuus
speedme = Nopeampi moottoripyörä
jackpot = Bonus rata
mooo = Lehmiä taivaalla
killmemrmurdoch = itsemurha

Copyright © Ville Ikkala

ROAD WARS

Loppumattomat rahat

Mene Options valikkoon ja kirjoita nimeksesi **Mo' Money**

Copyright © Ville Ikkala

 Paina ALT pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista numeroista:

103 = Marion rakastuu Robiniin 166 = Sankaruus maksimiin

167 = Sankaruus minimiin

213 = Vie sinut saarelle, lähelle pikku Johnia 214 = Vie sinut lähelle velhoa 370 = Kieltää peuran metsästyksen 371 = Robin Hoodista tulee lainsuojaton 372 = Robin Hoodin joukkio seuraa perässä lavealle tielle

373 = Palkkio Robinin päästä 441 = Vaihtaa vuodenaikaa

659 = Robin Hoodin joukkio liittyy Robiniin 666 = Syyttää kirkkoa palveluista 828 = Laillistaa Robin Hoodin

---

Copyright © Ville Ikkala

ROBO RUNBLE

Ohita kenttä

Tehtävässä, paina **SHIFT, W, N** yhtäaikaa ja sinä voitat automaattisesti tehtävän.

Copyright © Ville Ikkala

ROBOCOP

Pysäytä peli ja kirjoita **BEST KEPT SECRET**
niin olet kuolematon.

Copyright © Ville Ikkala

ROBOCOP 2

NEMYDIDEHT = Näkymättömyys

Copyright © Ville Ikkala

ROBOT ARENA

$50,000
Bot Lab:ssa, paina **$**.

Copyright © Ville Ikkala

ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)

Aloitus ikkunassa missä pyydetään syöttämään nimi, syötä nimeksi **JPEARCE**, niin saat paljon rahaa ja mahdollisuuden ostaa minkä robotin tahansa

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kenttien koodit</u> 02 = D83-VDFUZF1 03 = 65W-6FW5PI 04 = 184-PYKLNA 05 = 1C4N-0CNTDH1 06 = 13UR-B53MJ4

07 = UH9-6MDIBJ1 08 = RQH-9TLKL7 09 = 4RZTP-4E7ODH1 10 = 4RU6L-N1NNS31 11 = 4SM4I-MP9PVC 12 = 4SIQR-94D068 13 = 4SEOL-C7IP831 14 = 4S95H-VUA6KB1 15 = 4QGAZ-YD4TLJ1 16 = 4RA1B-11L0EH1 17 = 4R6NP-40NGG51 18 = 4R3MC-JGIO1M 19 = 4QRY3-YORDFS 20 = 4QQPB-YUO2AE

Copyright © Ville Ikkala

ROCKFALL

Kenttien koodit

05 = **EXXAOQKY**

10 = **QGIBKYMM**

15 = **DGZCRKVQ**

20 = **DSEDPZQW**

25 = **CJBEUFWB**

30 = **WMCFPIJW**

35 = **LJCGLLYG**

40 = **XOXHMJLI**

45 = **TUNIZBRZ**

50 = **ZEBJDOFM**

55 = **DOSKWFLF**

Copyright © Ville Ikkala

Enter any of the following on the Command Console:

-rmshow = Show All Animals on the Map and GPS

-rmshot = Bring you Close to Nearest Animal -rmlight = Makes you Very Fast

-rmgoodstuff = makes you Irrestible to Animals -rmsharpshot = Sights in your Gun

---

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita seuraavat koodit missä tahansa menussa oletkin.

Kirjoittaessasi oikean koodin kuulet äänen. Kirjoittamalla koodin uudelleen saat sen pois päältä.

IAMALAZYBASTARD = Debuggaus-menu
WARPSPEEDMRSULU = Hypernopeus
WRECKEDONSPEED = Meganopeus

REFLECTIONS = Peilimuoto

GIVEMESCORPIO = Scorpion-liiga GIVEMETAURUS = Taurus-liiga

JACKIMFLYING = Suuri painovoima FLYMETOTHEMOON = Keskitason painovoima BRINGMEBACKTOEARTH = Normaali painovoima TROTTERS = Expert-vaikeustaso BIGANDPINK = Hard-vaikeustaso

---

Copyright © Ville Ikkala

ROLLCAGE STAGE II

Bonus Awards -menussa kirjoita seuraavat koodit:

metropolis **=** Kaikki autot
inversion **=** Peilikuva -moodi
wreckedonspeed **=** Kaikki pelityypit
warpspeedmrsulu **=** Kaikki radat
givemetheguysback = ???
itisiwhoammad **=** ???
billythewhizz **=** ???
snar **=** ???

Copyright © Ville Ikkala

ROLLER COASTER RUMBLER

Kenttä koodit
2 = **AAAGGG**
3 = **ALIENS**
4 = **COFFEE**
5 = **ZARNIE**
6 = **FRIGHT**
7 = **TERRER**

Copyright © Ville Ikkala

 Rahaa jaossa: Mene kohtaan finanssit painamalla F ja paina

sitten ENTER + M saadaksesi tilillesi 5000 dollaria.

Tämän tempun voit tehdä vain kerran.

Valokuvaajavieras: Anna vieraan nimeksi "Chris Sawyer" ja heppu

ilmestyy puistoon kävelemään ja kuvaamaan.

Taidemaalarivieras: Anna vieraan nimeksi "Simon Foster" ja heppu

ilmestyy puistoon kävelemään ja maalaamaan

KATIE BRAYSHAW = Aaltoilevat vieraat JOHN MACE PAYS = Laitteissa tuplahinnat DAMON HILL = Go Carts puolta nopeammaksi BIGBUCKS = Loppumattomat rahat

---

Copyright © Ville Ikkala

ROLLER COASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES

Alkuvalikossa, kirjoita **RCT2** ja paina **ENTER**.
Nyt kun aloitat pelin niin sinulla on 1 000 000 dollaria,
kaikki laitteet ja loppumattomat lainat.

Copyright © Ville Ikkala

ROTOR

Pari kenttä koodia:

1 = **GAG**
2 = **LIP**
3 = **FLY**
4 = **MEN**
5 = **AWE**
6 = **TNT**

PIT = pääset taistelu simulaattoriin

Copyright © Ville Ikkala

RUGRATS IN PARIS 2

Kenttien koodit:

Kenttä 2 = **TQMMY QK**
Kenttä 3 = **RQVDHJVV**
Kenttä 4 = **BVBYFJND**
Kenttä 5 = **RJDBCVRT**
Kenttä 6 = **VNGBLJCV**
Kenttä 7 = **BJGSMVSH**
Kenttä 8 = **LJTBWQQD**

Copyright © Ville Ikkala

S.W.I.N.E.

Paina **SHIFT+ENTER** niin aukeaa konsoli,
sitten kirjoita:

smarten = Kasvattaa valitun yksikön sijoitusta
mo money = 1000 Creditsiä lisää
quicker than death = Tapaa viholliset yhdellä laukauksella
blitzkrieg = Hyppää kentän yli
instant delivery = Saat joukkoja nopeasti

Copyright © Ville Ikkala

SABOTEUR NINJA 2

Kenttä koodit

2 = **JONIN**

3 = **KIME**

4 = **KUJU KIRIR**

5 = **SAIMENJITSU**

6 = **GENIN**

7 = **MI LU KATA**

8 = **DIM MAK**

9 = **SATORI**

Copyright © Ville Ikkala

SACRIFICE

Pelin aikana paina **Ctrl + Shift +**

tilde(~)
saadaksesi esiin konsolin ja kirjoita sitten koodi:

@ **yourbulletscannotharmme** = Kuolemattomuus
@ **castratetheheathens** = Kerää punaiset sielut
@ **bythepowerofgreyskull** = Täysi terveys
@ **ihavethepower** = Täysi mana
@ **dontfearthereaper** = 32 sielua
@ **ragebuilding** = Taso 9
@ **timeisonmyside** = Nollaa loitsuajastin

Copyright © Ville

Ikkala

SANDWARRIORS

<u>Super aseet</u>
Avaa pelin **CONFIG.INI** tekstieditoriin.
Sijoita seuraaviin muuttujiin arvo **999**.

Scarab=999
Delta=999
Palermo=999
Harakhy=999
Rekhmire=999
Sirius=999
Orion=999
VIZIER=999
PORPHYR=999
POLERMO=999

Tallenna tiedosto ja sulje editori.
Alita peli.

Copyright © Ville Ikkala

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Pelin aikana paina **ENTER**, kirjoita koodit ja
paina uudestaan **ENTER**.

mptedthehead = Kuolemattomuus on/of
mpjuiceme = Manaa ja energiaa
mpshipit = Kaikki kentätä

Copyright © Ville Ikkala

SCARS

Option/**Passwords** valikossa, paina **F1** tai **F2**
ja kirjoita koodi:

GLASS
ROCKYY
ZDPEAK
XPERTS
DESERT
RATTLE
RUNNER
MYSTER

Kun koodi on kirjoitettu saat kuvauksen siit�.

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita seuraavat koodit pelin alkuvalikossa:

ABURN = Ajo Bullet-autoja vastaan CLOCK = Ei ajanottoa

INVER = Lisää ratoja ja ratojen peilikuvat JOINT = Vaihda esteet

MIRRO = Kääntää kaikki radat peilikuviksi MONTY = Vaihda esteet

TAZOR = Voit valita Bullet-auton UPDOW = Kääntää kuvaruudun ylösalaisin VTELO = Kaikki radat

---

Copyright © Ville Ikkala

SCREAMER 2

Kirjoita seuraavat koodit alku menussa:

MRTRK = Kaikki radat
CHMPA = Kaikki Championship -sarjat
TACAR = Bonus auto 1
TBCAR = Bonus auto 2
TCCAR = Bonus auto 3
TDCAR = Bonus auto 4

Copyright © Ville Ikkala

SCREAMER 4X4

Main Menu:ssa, paina **SHIFT** ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

ALLTROPHIES = Kaikki kentät
ALLTIRES = Kaikki renkaan
ALLRDIFFERS = ???
ALLFDIFFERS = ???
ALLENGINES = Kaikki moottorit
RABACAR = Raba Truck
BIGFOOT = Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS = Kaikki autot

Copyright © Ville Ikkala

SCREAMER RALLY

Kirjoita koodit päävalikossa:

TRAMO = Kaikki radat
CARBO = Kaikki autot
LEALL = kaikki sarjat (leaguet)

Copyright © Ville Ikkala

Merellä paina CTRL+Z ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

have live = Laiva korjaantuu; Täysi miehistö expu mne = Lisää kokemusta deneg day = Lisää rahaa get me magic = Lisää tykin tuhotyötä make screen shots = ???

now i flying = Ctrl + F liikuttaa kameraa fire from camera = ???

teleport = Ctrl + L teleporttaa laivan cameran sijaintipaikkaan

<u>Piilotettu editori

</u>Mene pelin hakemistoon ja etsi tiedosto engine.ini.

Avaa tiedosto tekstieditoriin ja muuta

CORE_MODULE core

tähän:

CORE_MODULE tools_launcher

Copyright © Ville Ikkala

SECRET SERVICE: IN HARM'S WAY

Pelin aikana, paina **~** niin ilmestyy konsoli.
Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

aigodmode 1 = Kuolemattomuus
aiprotectprotectee 1 = ???

Copyright © Ville Ikkala

SEEK AND DESTROY

Paina seuraavat napit yht'aikaa pohjaan:

D,E,T,H = Vihollisilla vain yksi osumapiste
A,M,O = Ammukset täyteen
M,E,G,A = Parhaat aseet kopteriisi
L,I,F,E = Paljon osumapisteitä

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Fourth Lake Side -rata:</u> Valitse Arcade, sitten Championship ja sitten aja siten, että olet vähintään yhdeksäs Desert-radalla, neljäs Forest-radalla ja ensimmäinen Mountain-radalla.

<u>Puhdas tuulilasi:

</u>Paina X + A, kun menet Car Select, Race Select ja Mode Select -valikoihin.

<u>Pelikuva -tila:

</u>Paina Y + Enter Select Game -ikkunassa Arcade-tilassa.

<u>Hyperauto -tila:

</u>Paina X + Enter, kun valitset auton. Auto näyttää samalta, mutta on helpompi ohjata.

Copyright © Ville Ikkala

SEPTERRA CORE

Paina F12, kirjoita **imarealweenie**, paina uudestaan F12. Nyt voit syöttää koodit samalla tavalla F12-nappia käyttäen:

enemies = vihollisten osumapisteet näkyvät
makethemstopmommie = viholliset eivät enää hyökkää
hidetext = laittaa tekstit pois päältä
fps = näyttää framet

Copyright © Ville Ikkala

SERIOUS SAM

Paina **`** (tai **~**) nappia niin saat konsoli ikkunan esiin. Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

please god = kuolemattomuus
please giveall = Kaikki tavarat
please killall = Tappaa kaikki viholliset
please open = Avaa kaikki ovet
please fly = Lento moodi
please ghost = No Clipping
please invisible = Näkymättömyys
please tellall = ???
please refresh = Energiaa 100

Copyright © Ville

Ikkala

SERIOUS SAM (DEMO)

Paina alku valikossa **~** -nappia ja kirjoita
jokin seuraavista:

ListSymbols()
Näe lista jutuista mitä voit muuttaa

gam_afAmmoQuantity[level]=(ammo quantity)
Lisää ommusten määrää. [level] on 0-3,
(ammo quantity) normaali arvo on 1.0.

gam_afEnemyMovementSpeed[level] = (speed)
Muuttaa vihollisten liikkumis nopeutta. [level] on 0-3,
(speed) normaali arvo on 1.0.

gam_afEnemyAttackSpeed[level] = (speed)
Muuttaa vihollisten hyökkäys nopeutta. [level] on 0-3,
(speed) normaali arvo on 1.0.

Copyright © Ville

Ikkala

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER (DEMO)

Pelin aikana paina **~** niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita jokin seuravista koodeista:

please god = Kuolemattomuus
please refresh = Täyttää energian
please fly = Lento moodi
please ghost = Seinienläpi kävely
please tellall = Näet kaikki viestit

Copyright © Ville Ikkala

SETTLERS

Tasojen koodeja:

Taso 2 = **station**
Taso 3 = **unity**
Taso 4 = **wave**
Taso 5 = **export**
Taso 6 = **option**
Taso 7 = **record**

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita kentän latautumisen aikana Shift+"WINTER"

tai jos on demoversio, kirjoita Shift+"THUNDER".

Tällöin sinulla on pelin aikana käytössä nämä koodit:

F7 = Näyttää koko kartan Ctrl+1-6 = Vaihtaa nopeutta. 1 normaali, 6 nopein.

Voit myös tehdä ylimääräisen päämajan paikkaan, joka on vapaana kivistä, puista, kumpareista ja vuorista

Copyright © Ville Ikkala

SETTLERS 3

Saat työmiehesi rakentamaan nopeammin,
kun painat nopeasti kaksi kertaa peräkkäin **F12**.
Tälllin rakentaminen nopeutuu minuutin ajaksi.

Copyright © Ville Ikkala

THE SETTLERS 4

Kirjoita **!wqsa** pelin aikana ja sitten kirjoita seuraavat koodit:

!win = Voita tehtävä

Copyright © Ville Ikkala

 Päästäksesi huijausmoodiin kirjoita !!##%%&& .

Tämä on tehtävä jokaisessa uudessa tehtävässä.

Näyttöön tulee viesti "<i>Cheat codes enabled</i>".

Nyt kokeile seuraavia näppäinyhdistelmiä:

CTRL+M = Koko kartta

CTRL+T = Kaikki teknologia CTRL+\ = +1000 ruokaa

CTRL+C = +1000 aarretta

CTRL+Z = Rakentaa nopeasti CTRL+ ; = +10 ihmistä valittuun kaipunkiin ALT+CTRL+E = -10 maine

ALT+CTRL+R = +10 maine

ALT+CTRL+K = -20 vahinko valitulle kaupungille ALT+CTRL+J = +20 vahinginkorvaus valitulle kaupungille ALT+CTRL+X = -1000 aarretta ALT+CTRL+C = -1000 ruokaa CTRL+ U = Kokeile CTRL+A = Kokeile CTRL+D = Kokeile

CTRL+ + = Kokeile

Copyright © Ville Ikkala

 Tee varmuuskopio scripts hakemistonmenu.py tiedostosta ja avaa se teksti editoriin. Lisää seuraavat rivit tedoston loppuun, niin saat cheat moodin päälle:

import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()

cheats.ActivateLaserEyes()

cheats.ActivateWeaponGrow()

cheats.ActivateGoreCheatsCheats()

cheats.ActivateLevelCheats()

Nyt pelin aikana toimii seuraavat napit:

1 = Pieni miekka

2 = Iso miekka

3 = Iso suoja

4 = Pieni suoja

G = Create lightsaber H = Sleepy Hollow type gore K = Start lightsaber M = Mutational gore P = Change MOV

X = Matrix type gore F5 = Siirrä kameraa vasemmalle F6 = Siirrä kameraa oikealle F8 = Level up

F9 = Kentän oikominen F10 = Toggle invincibility

Kirjoita seuraavat pelin aikana:

HUOM! jos koodit eivät toimi, sinun pitää ensiksi pelata peli läpi...

levelend = Kentän oikominen allmighty = Maximum HP and stamina levelheaded = Maximum level gain tothepoint = Kaikki aseet itemsgalore = Kaikki tavarat doorsnomore = Kaikki avaimet kenttään

Copyright © Ville Ikkala

Paina pelatessasi ENTER ja kirjoita jokin

seuraavista koodeista:

dolemite = Kaikki sotilaat näkymättömiksi

paul haney sees all = Näyttää kaikki viholliset

toggle bottombar = Pohjanäyttö

autowin! = Voitto

set_campaign x = Kentän valinta (x = kentän nimi, LISTA ALHAALLA)

<u>Kenttien nimet:</u>

Angola_tutorial

Angola

Romania

Kola

Caribbean

Kola_2

Ecuador

Peru

Angola_2

Copyright © Ville Ikkala

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Pelin aikana, Paina ` (tai

~)niin pääset konsoliin,
sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

aiGodMode = Vihollinen kuolemattomuus
aiProtectProtectee = Suojelija kuolemattomuus
god = Kuolemattomuus
aiDisableEars = Vihollisen tekoäly - ei pysty kuulemaan sinua
aiDisableEyes = Vihollisen tekoäly - ei pysty näkemään sinua
noclip = Seinien läpi kävely

Copyright © Ville

Ikkala

SHADOW WARRIOR

Koodeja:

SWLOC = kirjoita kerran niin näet frameraten,
toisella kerralla net sijaintisi kentässä.
SWRES = vaihtaa resoluution
SWTRIX = bunny-raketit (5 kpl)
SWNAME = moninpelissa vaihtaa nimesi
SOUND = soittaa äänen 0-999

Copyright © Ville Ikkala

SHADOWMAN

Mene esimerkiksi resurssienhallinnassa Shadowman pelin hakemistoon **DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH** ja sieltä etsi tiedostot **E3.MSC**, **DEBUG.MSC** sekä **RELEASE.MSC**. Vaihda tiedoston **RELEASE.MSC** nimeksi vaikka **RELEASE.MEN** ja kopioi sitten **DEBUG.MSC** kohtaan **RELEASE.MSC** samassa kansiossa. Kun peli starttaa, sinulla on tarjolla useampia valikoita, jonna lisävalinnat voidaan sijoittaa.

Copyright © Ville Ikkala

SHANE WARNE CRICKET '99

Classic Matchissa kirjoita **password** ja jokin seuraavista koodeista:

NITEOWLS = 1-9 Classic ottelut
NONOTOUT = kepit eivät rikkoudu
SETMOUSE = Vapaa, hiirellä ohjattu kamera
CMBRLARA = Huippu voimakas lyöjä

Copyright © Ville Ikkala

SHEEP

Paina **ESC** saadaksesi päävalikko esille ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

FatSheep = Lammas kasvaa 150% suuremmaksi
MiniSheep = Lammas pienenee puolella
PooSheep = Lampaan kakkaa laitumen sijasta
CancelCheats = Poista huijaukset

Jos kirjoitit koodin oikein katoaa valikko näkyvistä.

Copyright © Ville Ikkala

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

MPGOD = kuolemattomuus
MPKFA = taydet ammukset, suojat ja energia
MPHEALTH = täysi energia
MPAMMO = täydet ammukset
MPARMOR = täydet suojat
MPCLIP = seinien läpi kävely
MPPOS = näyttää sijainnin
MPCAMERA = säädä kamera
MPLIGHTSCAPE = säädä tummuutta

Copyright © Ville Ikkala

SHOGUN: TOTAL WAR

Pelin aikana kirjoita seuraavat koodit:

.matteosartori = Paljastaa kartan
.daggins = Paljastaa kartan
.muchkoku. = Loppumatin KoKu
.conan. = Remove Construction Abilities, Negative KoKu

Copyright © Ville Ikkala

 erad = Syö itsesi will = Et koskaan häviä punamuurahaiselle susi = Kuolematon keltamuurahainen qeen = Uusi kuningatar(kokeile pieniä /

isoja kirjaimia)

rand = Keltamuurahaisen terveydeksi 100%

mick = Hämähäkki

just = 10 kuningatarta

joke = Vitsi

jenn = Kuolematon musta kolonia jeff = Kokeile

Copyright © Ville Ikkala

SIMCITY 2000 (DOS)

Aloita uusi kaupunki ja kirjoita **FUND**, vastaa **YES**, kirjoita **FUND** ja kirjoita **YES**. Ota budjetti esiin, valitse **BOND PAYMENTS** -kirja, valitse **ISSUE BOND** ja **YES**, toista viimeinen temppu kaksi kertaa. Älä maksa viimeistä lainaa pois koskaan, niin saat joka vuosi 1.4 miljoonaa.

Copyright © Ville Ikkala

SIMCITY 2000 (WINDOWS 3.1)

Koodeja:

oivaizmir = Debug-menu
gomorrah = Ydin sulaa
buddamus = 500000 ja kaikki palkkiot
gilmartin = Perustat sotilastukikohdan
noah = Tulva
moses = Tulva poistuu
cass = 250 rahaa tai hiekkamyrsky
joke = Vitsi
mrsoleary = Tulipalo

Copyright © Ville Ikkala

SIMCITY 2000 (WINDOWS 95)

Koodeja:

imacheat = 500000 rahaa ja kaikki palkkiot
priscilla = Debug-menu
gilmartin = Sotilastukikohta
noah = Tulva
cass = 250 rahaa tai hiekkamyrsky
joke = vitsi

Copyright © Ville Ikkala

call cousin vinnie = ahjoitusehdotus vinnielle salt on = vaihtaa veden suolaiseksi salt off = vaihtaa veden makeaksi

terrain one up = korottaa maata

terrain on down = mataloittaa maata terrain ten up = korottaa maata 10:llä terrain ten down = mataloittaa maata 10:llä pay tribute to your king = kaikki lahjat stop forcing advice = kaikki pysähtyy power to the masses = kaikki voimalaitokset water in the desert = kaikki vesivoimalat

---

Copyright © Ville Ikkala

SIMCITY 3000: HOLIDAY THEME EDITION

Trainer (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

 Paina CTRL, ALT ja X pohjaan. Esiin tulee dialogilaatikko, johon voi kirjoittaa:

Huomioi isot ja pienet kirjaimet!

Gas does grow on trees = Loppumaton bensa I love my helicopter = warppaat välittömästi kopterisi luo Superpowermultiply (+ SHIFT pohjaan) = Lisää vauhtia Warp me to career:xx = hyppää ainoastaan career pelissä mihin tahansa kaupunkiin (xx = numero väliltä 0-30) I'm the CEO of McDonnell Douglass (+ numero 1-9) = Saat erillaisen helikopterin

1 = Bell 206 JetRanger 2 = MD 500

3 = Apache

4 = Bell 212

5 = Schweizer 300

6 = Agusta A 109 A 7 = Dauphin 2

8 = MD Explorer

9 = MD 520N

PAMCAREYGOLDMAN = Pääohjelmoijan vaimo näytölle

Copyright © Ville Ikkala

SIMEARTH

Maaston saat tasoitettua, kun kirjoitat pelin aikana **SMOOTH**. Rahaa saat lisää, kun laitat hiiren työkalu-pakkiin (toolbox) ja kirjotat **FUND**. Kasvit ja eläimet kuolevat sukupuuttoon kun laitat hiiren työkalupakkiin (toolbox) ja kirjoitat **ERAD**. Satunnainen korkeusasema tulee kun kartta ikkunassa kirjoitat **RAND**.

Copyright © Ville Ikkala

SIMFARM

---

corn = 10000 rahaa
t = testi
v = versio

Copyright © Ville Ikkala

SIM ISLE

Säästä saaresi näillä nimillä

3527490 = 10 taitavaa työläistä
deesextrapixel = Saat rakennusmateriaaleja
iaintesteditco = Rahaa
marksanchovypizza = Agentit tekevän työn ilmaiseksi
ragschocolatestash = Ruokaa
simonschickenkb = 100 raskasta työkonetta ja 10 huonohkoa työläistä

Copyright © Ville Ikkala

SIMLIFE

Pelissä kirjoita seuraavat koodit:

fund = näyttää tekstin "sinä olet $10,000 rikkaampi"
joke = näyttää vitsin

Copyright © Ville Ikkala

 Jos haluat tuplata aloitusrahasi rakenna lobby b9:n alle, vasempaan kulmaan. Paina option alas kun asetat ensimmäisen lobyn. Paina shift + option alas kun asetat ensimmäisen lobyn, niin saat 5 tähden hotellin ja paljon rahaa.

Kirjoita Sim Tower hakemistossa:

debug jokuvaan.tdt -e 102 5

-e 106 ff

-w

-q

, niin saat paljon rahaa.

Copyright © Ville Ikkala

SIM THEME PARK

Pysäytä peli ja kirjoita **demo**. Nyt paina seuraavia näppäimiä:

Shift + C = $50,000
Shift + Z = Puut, vessat ja muut jutskat...
Ctrl + Z = Kaikki laitteet
Alt + Z = Kaikki kaupat

Copyright © Ville Ikkala

SIMPSONS

Kirjoittamalla alkukuvan aikana **EAT MY SHORTS**,
voit valita numeronäppäimistä 1 - 5 aloituskentän.

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana paina CTRL+SHIFT+ALT+C ja kirjoita jokin koodi:

klapaucius = rahaa 1000

water_tool = Rakenna talosi saarelle set_hour # = Vaihda tunti (# = 1-24) set_speed # = Vaihda pelin nopeutta (# = -1000-1000) grow_grass # = Heinikko kasvaa (# = 1-150) ! = Toista edellinen koodi

map_edit on/off = Toggle Edit Map

route_balloons on/off = Toggle Basic Tutorial sweep on/off = Show Ticks of the Game Toggle tile_info on/off = Toggle Show/Hide Tile Info log_mask = Set Event Logging Mask

draw_all_frames on/off = Toggle Draw All Frames interests = Change Personality and Interests of Your Sims autonomy # = Change How Sims Think on Their Own (# =1-100)

Copyright © Ville Ikkala

SIN

superfuzz = Jumalamoodi
wuss = kaikki aseet
nocollision = seinien läpi kävely
health 999 = 999 healthia
wallflower = ?

Copyright © Ville Ikkala

SKATEBOARD CRAZY

Paina **P** ja syötä koodi

onmyboard = hyppää kentän
wholiveshere = hyppää kentän
wetfeet = hyppää kentän
cabbage = Näkymättömyys
tomato = Loppumattomat elämät
ilovecurry = ???

Copyright © Ville Ikkala

SKI-DOO X-TEAM RACING

Mene **Player & Tuning** valikkoon ja käytä koodeja pelaajan nimeksi:

gimmegravity = Kova painovoima
gimmecheatreset = Huijaukset pois
gimmesuperboost = Turbovauhti
gimmeflyhigh = Superhypyt
gimmetuning = Viritysosat
gimmealltracks = Kaikki radat
gimmeallsleds = Kaikki kelkat

Copyright © Ville Ikkala

SKI JUMP CHALLANGE 2001

Kaikki mäkihyppääjät

Aloita uusi peli ja pysäytä kesken pelin. Sitten paina ja pidä CTRL -nappia pohjassa ja kirjoita **skibabyski**

Copyright © Ville Ikkala

SKI OR DIE

Acro Aerialsissa saat täydet pisteet ottamalla ensin täyden vauhdin ja painamalla sitten **9,9,7** (*enter pohjassa*).

Copyright © Ville Ikkala

SKI RESORT TYCOON

Syötä seuraavat koodit pelin aikana:

Shift+Ctrl+Alt+S = Tee lunta/sadetta
Shift+Ctrl+Alt+X = Tee lumivyöry

Copyright © Ville Ikkala

 Paina T-näppäintä ja syötä joku seuraavista koodeista:

/i win = Pääset tehtävän läpi /big ass = Poistut pelistä /ouch = Pelaaja loukkaantuu /wilcox = Pelaaja tärisee

/goodies = Aseet päivittyvät /3prong = Varjot on/off

/weezie = Viholliset eivät hyökkää /mission [nimi] = Vaihtaa tehtävää

Copyright © Ville Ikkala

SLIPSTREAM 5000

Kaikki radat ja rahaa
Kirjoita **REFINERY** päävalikossa

Copyright © Ville Ikkala

  Pidä pelin aikana alhalalla Ctrl+Shift+X+S.

Vapauta S ja sitten muut näppäimet. Ruudun vasempaan alakulmaan ilmestyy vilkkuva punainen

valo. Kirjoita sitten jokin seuraavista koodeista:

toys X = Lelujen enimmäismäärä (X = numero) Clear = Poistaa sotasumun

team X = Määrää joukkueen koon (X = numero) mcleod 1 = Koulemattomuus ON

mcleod 0 = Kuolemattomuus OFF

kill = Klikkaa vihollista niin se kuolee raggs = Cheat ikkuna kaikilla koodeilla

Copyright © Ville Ikkala

 Aloita peli kometoriviparametrilla +set console 1.

Sitten pelissä mene konsoliin painamalla tildeä (~) (jos ei toimi kokeile Ö-näppäintä)

ja kirjoita seuraavat koodit:

heretic = kuolemattomuus phantom = ei latausta ninja = viholliset eivät näe sinua elbow = aseet 1-5 bigelbow = aseet 6-10

updateinvfinal = lisää panoksia killallmonsters = tappaa kaikki viholliset kill = ???

putaway = ???

destroyents = ???

give x = antaa tavaran x (katso tavaralistaa) map X = hyppää kenttään x

<u>Kenttien nimet:

</u>tut1

tsr1

tsr2

trn1

arm1

arm2

arm3

kos1

kos2

kos3

sib1

sib2

sib3

irq1a

irq1b

irq2a

irq2b

irq3a

irq3b

ger1

ger2

ger3

ger4

nyc1

nyc2

nyc3

sud1

sud2

sud3

jpn1

jpn2

jpn3

<u>Aseet:</u> 9mm pistooli = item_weapon_pistol .44 pistooli = item_weapon_pistol2 SMG = item_weapon_assault_rifle Sinko = item_weapon_rocketlauncher Kivääri = item_weapon_sniper_rifle Haulikko = item_weapon_shotgun

<u>Ammukset:</u>

Veitsi = item_ammo_knife 9mm = item_ammo_pistol .44 = item_ammo_pistol2 SMG = item_ammo_auto Sinko = item_ammo_rocket Haulikko = item_ammo_shotgun

<u>Tarvikkeet:</u>

Suojaliivit = item_equip_armor C4 räjähde = item_equip_c4 Flashbang = item_equip_flashpack Kranaatteja = item_equip_grenade Yönäkölasit = item_equip_light_goggles Claymore-miinoja = item_equip_claymore

---

Copyright © Ville Ikkala

SOLDIER OF FORTUNE 2 (BETA)

Aloita peli komentoriviparametrilla **cheats 1** .
Sitten pelin aikana, kirjoita jokin seuraavista
koodesita konsoliin:

god = Kuolemattomuus
noclip = Seinienläpi kävely
give all = Kaikki aseet ja ammukset
give (tavaran_nimi) = Saat (tavaran_nimi)
notarget = Poista vihollista tekoäly
cmdlist = Listaa konsolikomennot
map (kentän_nimi) = Hyppää kenttään (kentän_nimi)
raven 1 = Kentän valinta alkuvalikossa

Copyright © Ville

Ikkala

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Käynnistä peli komentoriviparametrilla **+set sv_cheats 1**
(esim. "D:\Games\SoF2\sof2.exe +set sv_cheats 1).

Pelin aikana paina **SHIFT**+**§** niin saat konlin esiin.
Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista konsoliin.

g**od** = Kuolemattomuus
noclip = Seinien läpi kävely
give all = Kaikki aseet ja ammukset
give X = Saat tavaran **X**
give armor = Suoja
give ammo = Täydet panokset
give health = Täysi energia
give stamina = Stamina
pinkspider = Loppumaton power
notarget = Poistaa vihollisten tekoälyn
nofatigue = Et väsy
cmdlist = Näyttää konsolikomennot
mapname = Näyttää kartan nimen
dir maps = Listaa kartat
map X = Hyppäät kenttään **X** (LISTA ALHAALLA)
raven 1 = Kentän valinta ikoni "Single Player" -valikkoon
g_gravity # = Muuttaa painovoimaa **#** *(# = 0-800, 800 on normaali)*
name X = Vaihtaa pelaajan nimeä
serverinfo = Näyttää serverin asetukset
reconnect = Uudestaan yhdistää viime serveriin
kill = Itsemurha
quit = Poistu pelistä

<u>Kenttien nimet</u>
air1
air2

air3
air4
arm1
arm2
cem1
col1
col10
col2
col3
col4
col6
col7
col8
col9
finca1
finca2
finca3
finca4
hk1
hk2
hk3
hk4
hk5
hk6
hk7
hos1
hos2
hos3
hos4
kam1
kam10
kam11
kam12
kam2
kam3
kam4
kam5

kam6

kam7

kam8

kam9

liner1

liner2

liner3

pra1

pra2

pra3

pra4

pra5

pra6

shop1

shop2

shop3

shop4

shop5

shop6

shop7

shop8

tut1

Copyright © Ville

Ikkala

SOULBRINGER

Pelin aikana, paina **/** ja kirjoita jokin
seuraavista koodeista:

iamgod = Kuolemattomuus
smoghead = Täysi energia
debug on/**off** = Debug-moodi
iamgoddess = Kuolemattomuus viimeisessä kentässä
giants = Tapa viholliset näytöstä
enabled fly = Lento-moodi
active drop = Laskeudu lento-moodissa
all weapons = Listaa aseitten nimet Debug-moodissa
gimme (tavara_nimi) = Saat **(tavaran_nimi)**
foghack = Poista sumu
opensezme = Aukaise ovet

Copyright © Ville

Ikkala

SOUTH PARK

Mene pelissä kohtaan **options**, klikkaa sitten vasenta alakulmaa ja kirjota seuraava koodi:

beefcake = Näkymättömyys
sweet = kaikki aseet loputtomilla ammuksilla
egotrip = Isopäämuoto
framerate = Näytä Framerate

Copyright © Ville Ikkala

SOUTH PARK RALLY

Kaikki radat, kilpailu tyypit ja henkilöt (imuroi)

Copyright © Ville Ikkala

SPACE EMPIRES IV

Paina **CTRL** -nappi pohjassa ja kirjoita koodit
mainitussa peliruudussa:

money = 100000 kaikkia resursseja **[Empire Status-ruutu]**
movement = Aluksen liikkuvuus täysille **[Ship report-ruutu]**
repair = Alus korjaantuu **[Ship Report]**

Copyright © Ville Ikkala

SPACE HULK

Cheat menu

Kirjoita **i need help** 2 oven luona pelin alussa.

Copyright © Ville Ikkala

SPEARHEAD

Kuolemattomuuden saa päälle, kun pelin aikan
painaa pohjaan näppäimet **S, P, E, A, R, H,**
ja painaa sitten **backspacea.**

Copyright © Ville Ikkala

SPEC OPS

Kaikki tehtävät saat kun siirrät **savedata.txt** tiedoston
pois SpecOps-hakemistosta.

Aloita mikä tahansa taso ja paina **T**.
Näin voit pelata tason läpi ilman ajanottoa.

Copyright © Ville Ikkala

SPEED BUSTERS

Kirjoita nämä koodit radan latautuessa:

CHOPERVIEW = kopterinäkymä
FULOFIT = loppumattomat nitrot
TAGKILER = törmäys takaa palauttaa takaisin aloitukseen
NOTIMELIM = tarkistuspisteiden välillä ei ole aikarajaa
BLACKICE = Huono ohjaus
CRAZYEDIE = Ei jarruja
HWE69 = Kaikki autot

Copyright © Ville Ikkala

SPIDER-MAN

FUNKYTWN = Cartoon Spiderman
STICKMAN = Stickfigure Spiderman
CLUBNOIR = Ben Reilly Puku
ADMNTIUM = Kuolemattomuus
UATUSEES = Mitä jos- kisa
RGSGLLRY = Näyttää pelihahmot
CINEMA = Katso videot
FANBOY = Kaikki sarjakuvat
MME WEB = Valitse kenttä
KIRBYFAN = Sarjisten kannet
ROBRTSON = Näyttää storyboardin
SM LVIII = Quickchange puku
MRWATSON = Peter Parker puku
KICK ME = Amazing Bag Man puku
XILRTRNS = Purppura hämähäkkimiespuku
SYNOPTIC = Spidey Unlimited puku
TRISNTNL = Captain Universe puku
MIGUELOH = Hämis 2099 puku
SECRTWAR = Symbioottipuku
RULUR = J James Jewett puku
EGOTRIP = Sykkivä pää
GLANDS = Loppumaton seitti
LEANEST = Kaikki tavarat
WEAKNESS = Täysi energia

Copyright © Ville

Ikkala

SPOOKY CASTLE

Pelin aikana kirjoita seuraavat koodit:

kablooie = Suuri räjähdys
hammersplease = ???
zappo = Voittaa kentän
zool = ???
medic = Palauttaa energian
agua = Kävele vedessä/laavassa
barrier = Suoja

Copyright © Ville Ikkala

SPORT CAR GT

Kirjota **isi-cheeseman** alkuvalikossa saadaksesi koodit toimimaan, ja sitten mene ja kirjota seuraavat koodit:

isi-plague = GT3 League
isi-tbone = Kaikki radat ja autot
isi-aardvark = 5 milli� rahaa
isi-corsica = kaikki parhaimmat auton osat
isi-delicate = Kittycat mode

Copyright © Ville Ikkala

STAR CONTROL 2

Kaikkien Rainbow Worldien koordinaatit:

Maailma	Koordinaatti
Beta Pegasi	039.5:745.8
Epsilon Draconis	283.6:785.7
Epsilon Lipi	543.7:827.0
Beta Leporis	766.6:866.6
Gamma Aquarii	853.4:879.7
Groombridge	996.0:904.2
Alpha Andromedae	862.5:700.0
Gamma Reticuli	741.6:508.3
Gamma Kepler	602.0:297.9
Zeta Sextantis	468.1:091.6

Copyright © Ville Ikkala

STAR CONTROL 3

Paina **ALT+F9** taistelussa, niin saat asteroidit ja planeetat pois pelist�

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: ARMADA

Paina pelin aikana **ENTER** ja kirjoita seuraavat koodit:

kobayashimaru = Seuraava tehtävä
showmethemoney = Lisää rahaa...
imouttastepwithreality = ???
youstopmecold = ???
avoidance = ???
phonehome = ???
screwyouguysimgoinghome = ???
canofwhoopass = ???

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: ARMADA 2

Paina **ENTER** ja kirjoita:

avoidance = nopea joukon tuottaminen
youstopmecold = nopea aluksen rakentaminen
canofwhoopass = parempi alukset tekoäly
kobayashimaru = hyppää tehtävän yli

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

Käynnistä peli komentoriviparametrilla **-TestMode**.

(Esim. **C:\games\Bridge Commander\stbc.exe -TestMode**)

Seuraavia koodeja voit käyttää Single-Player ja
Quick Battle peleissä:

SHIFT+G = Kuolemattomuus
SHIFT+R = Korjaa kohteen
SHIFT+K = ???
SHIFT+Q = Antaa aluksellesi 10 Quantum torpedoa (JOS alus kantaa niitä)

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Kirjoita pelin aikana:

SCOTTY = Kaikki avaimet ja kulkupassit
KIRK = Jumalmuoto
BONES = Vapaat hyposprayt
SPOCK = Tasohypyt

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: NEW WORLDS

Pääset kaikkiin tehtäviin avaamalla pelin hakemistosta game.ini tiedoston tekstieditoriin. Aseta seuraavat arvot muuttujille:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

---

1. Tee varmuuskopio **assets\specs** hakemiston **sfbspc13.txt** tiedostosta.
2. Avaa tiedosto tekstieditoriin
3. Voit muuttaa seuraavia tietoja:
   - -vaihda ase
   - -muuta suojia
   - -muuta moottorin tehoa
   - -lisää sukkuloita ja hävittäjiä
   - -lisää trasporttereita, miinoja, joukkoja ja muita...

Copyright © Ville Ikkala

 Aktivoidaksesi huijaukset aloita peli komentoriviltä lisäparametrilla -Mudd. Esim. D:\GAMES\BOTF\Trek.exe -Mudd.

Sitten saat käyttöösi seuraavat huijaukset:

F9 = Lisää 100% tutkimukseen

F10 = Antaa 10000 krediittiä

F11 = Paljastaa/piilottaa kartan

Nähdäksesi kuvia pelin eri vaiheista, aloita peli komentoriviltä, jossa on seuraava lisäparametri:

-bones = Kuvia, jotka ilmestyvät muodostaessasi allianssia -gorn = Kuvia pelin häviämisestä -kirk = Kuvia, jotka ilmestyvät kun tuhoat planeetan -picard = Kuvia, jotka ilmestyvät kun tuhoat planeetan

---

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK DS9: DOMINION WARS

Vahinkoa vihollliselle
Valitse vihollisalus ja lukitse kamera siihen. Nyt vihollliselle voi aiheuttaa vahinkoa painamalla näppäinyhdistelmää
CTRL+SHIFT+DEL

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK DS9: THE FALLEN

Rajaton (virtuaali) energia
Paina pelin aikana **TAB** ja kirjoita:
"**set plyr.ds9_siskoeva health 9999**" tai
"**set plyr.ds9_sisko health 9999**"

Luvun 9999 voi vaihtaa mihin tahansa positiiviseksi
luvuksi aina lukuun 999999999 saakka.

Lisää hyppykorkeutta
Paina pelin aikana **TAB** ja kirjoita:
"**set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000**" tai
"**set plyr.ds9_sisko jumpz 1000**"

HUOM: Jos hahmosi on Kira

tai Worf, sinun täytyy korvata
koodin osa sisko näppäilemällä joko kira tai worf

Copyright © Ville

Ikkala

STAR TREK DS9: THE FALLEN (DEMO)

Oikaise ensimmäinen taso
Mene pelin **maps** hakemistoon ja vaihda **M05_SiskoL1A.dsm** ja **M05_Sisko1B.dsm** tiedoston nimet. Kun olet tehnyt vaihdon, käynnistä demo ja valitse **New Game** ja peli alkaa 2 tasosta. Demossa on vain kaksi tasoa, joten kolmanteen tasoon ei voi oikaista.

Pelaa Kira:lla tai Worf:lla
Mene system hakemistoon ja editoi **user.ini**, **default.ini**, **defuser.ini** ja **ds9.ini** tiedostoja. Vaihda **Class=PLYR.DS9_Sisko** rivi **Class=PLYR.DS9_Kira** tai **Class=PLYR.DS9_Worf** riviin.

Copyright © Ville

Ikkala

STAR TREK VOYAGER: AWAY TEAM

Kirjoita pelin aikana **CHEATER** ja sitten koodi:

MEDIC = parantaa joukkueen
IWIN = voitat kentän

Copyright © Ville Ikkala

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Pelin aikana paina **~** ja **sv_cheats 1**.

Nyt paina uudestaan
~ ja kirjoita seuraavati koodit:

god = Kuolemattomuus
undying = 999 suojia ja 999 energiaa
cg_thirdperson 1 = 3th Person View
notarget = Näkymätön vihollisille
give x = Antaa tavaran x (lista alhaalla)
map x = Lataa kartan x (lista alhaalla)

Tavara lista
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade
Bot welder
Bot laser

Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Borg weapon

<u>Karttojen nimet</u>
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach

DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Copyright © Ville

Ikkala

 Mene konsoliin painamalla pelin aikana "~ ". Kirjoita konsolissa sv_cheats 1 aktivoidaksesi cheat moodin. Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

god = Kuolemattomuus noclip = No Clipping give # = Antaa tavaran # (tavaralista alhaalla) undying = 999 suojia ja 999 energiaa

<u>Tavaralista </u>Phaser Compression Rifle Scavenger Rifle

IMOD

Tricorder

Health

Ammo

All<u> </u>Tetryon Disruptor

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Mene **Options/Passcodes** kohtaan ja käyt seuraavia koodeja. (Kuulet äänen jos koodi toimii):

JHGNRGAS = Pääsy kaikkiin kenttiin
FMRYLDAD = Pimeän puolen kenttä
EOWXZGAS = Teamin valokuva
DIWMZIAR = Näyttää creditit

Copyright © Ville Ikkala

 Paina ENTER, kirjoita koodi ja paina ENTER

 chewbacca = Kaikki droidin osat

fitto = Kaikki droidin osat staying alive = Kuolemattomuus storm = Täydet batterit

lockandload = Laser ase

bubbles = Salaiset osat

beem = Lento moodi

gogo = Super Nopeus

mst3k = Kaikki animaatitot somoney = Kaikki tehtävät beefcake = Täyttää Droidin voimat danke = Täysi energia

getem = Täydet tavarat

tardis = Paina Backspace + 1-9 niin vioit Teleportata

HUOM! Jotkut koodit pitää kirjoittaa options-valikossa ja jotkin vain suoraan pelin aikana

---

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Kaikki tehtävät
Aloita uusi peli hahmolla nimeltä **TheWorldIsYours**
ja kaksoisklikkaa sitä päästäksesi kaikkiin tehtäviin.

Lisää komentopisteitä (versio 1.1)
Aloita uusi peli hahmolla nimeltä **TheGalaxyIsYours**
ja paina sitten pelissä saadaksesi 500 komentopistettä.

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Paina **ENTER** ja kirjoita seuraavat koodit:

SKYWALKER = Voitat tehtävän
TARKIN = Tuhoa kaikki viholliset
FORCEFOOD = +1000 Ruokaa
FORCENOVA = +1000 Nova
FORCECARBON = +1000 Carbon
FORCEORE = +1000 malmia
FORCEBUILD = Nopea rakentaminen
FORCEEXPLORE = Paljastaa kartan
FORCESIGHT = Ei sumua
DARKSIDE# = Tuhoaa viholliset (#=1-8)

Copyright © Ville

Ikkala

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Mene asetuksiin ja valitse sieltä General.
Tarjolla on kohta Enter Passcode Here. Syötä koodi:

CHICKEN = Ohjaa AT/ST:tä
IAMDOLLY = Loputtomat el„m„t
TOUGHGUY = Kaikki powerupit

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Kirjoita nimeksi **R Testers Rock** niin voit pelata kaikkia kenttiä. Kirjoita nimeksi **Credits** niin näet loppuvideon

---

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: STARFIGHTER

Aukaise kaikki:

Kirjoita Bonus menussa **overseer**

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: X-WING ALLIANCE

Kirjoita **IAMCHEATER**, niin voit antaa seuraavat koodit:

EWOKSRULE = Haavoittumattomuus
MASTERYODA = Rajoittamattomat ammukset
KILLMENOW = Häviä kenttä
THETASTEOFVICTORY = Voita taso
HYPERMETO## = Mene kenttään ##

Copyright © Ville Ikkala

STAR WARS: RACER

Extra money:

At the screen where you buy new parts for your POD, press **Shift** + **F4** + **4** for an extra **$1000**. This may only be done **five times**, but may be repeated after completing a race.

Copyright © Ville Ikkala

 Savegame (iMUROi)

Paina pelatessasi Backspace nappia saadaksesi näkyviin dialogiboksin. Kirjoita siihen jokin seuraavista:

give me life = täysi energia

heal it up = täysi energia

i like to cheat = kaikki aseet ja ammukset iamqueen = pelaat Queen Amidialla iamquigon = pelaat Qui-Gon Jinilla iampanaka = pelaat Panakalla

iamobi = pelaat Obi-Wanilla

perfection = automaattinen ampuminen/hyökkäys naughty naughty = kuvakulma takanta beyond cinema = laajakuvakangas from above = kuvakulma suoraan ylhäältä perf = Wire frame moodi

rex = Wire frame menu

slowmo = hidastaa peliä

gurshick = näet kreditit

i stink = helpottaa peliä

i really stink = helpottaa lisää peliä i rule the world = vaikeuttaa peliä but i feel so good = tappavampi force happy = ase 3 tehokkaampi

turntables = poistaa kaikki koodit brenando = "Tech Bonus!" viesti

---

Copyright © Ville Ikkala

STARCRAFT: BROOD WAR

Kirjoita pelin aikana **SPELDIN**, sillä saa vahvemmat terranit. Kirjota **ASSTROIDS** niin saat paljon rahaa. Superydinpommin saa kirjoittamalla pelin latautuessa viisi kertaa **XMY66P**.

Copyright © Ville Ikkala

STARDOM: YOUR QUEST FOR FAME

CTRL+**F11** tuo konsolin esiin.
Sitten kirjoita jokin seuraavista.

showmethemoney+ x = Antaa sinulle x verran rahaa
showmethescore + x = Antaa sinulle x verran pisteitä

Copyright © Ville Ikkala

  <u>Hypi eri tehtäviin </u>Päävalikossa pidä pohjassa CTRL-näppäintä ja kirjoita POTATO.

(Jos ei toimi kokoile POTATOE) Tehtävän numero ilmaantuu ruudun vasempaan yläkulmaan. Voit vaihtaa sitä syötämällä haluamasi tehtävän numeron näppäimistöltä.

Paina sitten CTRL+ENTER.

<u>Aluksien valinta</u>

Tehtävän valinan jälkeen pidä SHIFT-näppäintä pohjassa ja paina jotain seuraavista funktionäppäimistä:

F1 = Predator

F2 = Naginata

F3 = Grendel

F4 = Crusader

F5 = Coyote

F6 = Mirage IV

F7 = Tempest

F8 = Patriot

F9 = Wolverine

F10 = Reaper

F11 = Shroud

F12 = Phoenix

Copyright © Ville Ikkala

  <u>Hanki lisää kokomusta </u>Mene stta\units hakemistoon ja avaa st_db_attr tiedosto.

Mene riville 26. Rivi pitäisi alkaa seuraavasti:

26 1 0 0 15 0 0 1...

Muuta se tähän muotoon:

26 1 0 0 200 0 0 1...

Voit kokeilla muuttaa 200 tilalle muitakin lukuja.

Copyright © Ville Ikkala

STARTOPIA

Pidä **F11**-näppäin pohjassa ja kirjoita

RSHIFT.
Onnistuessasi näet satunnaisen viestin VALilta.
Tämän jälkeen **F11**:n pitäminen pohjassa ja seuraavien koodien kirjoittaminen mahdollistaa ajan ja näyttömoodin kanssa temppuilun:

F11+RSHIFTSPEEDUP

Tämän koodin jälkeen oikea **SHIFT**-näppäin ja **»** nopeuttaa peliä, **<** hidastaa ja **L** palauttaa normaaliin nopeuteen.

F11+CLIVEROOLZ

Kirjoitettuna kerran **cliveroolz** tiputtaa pelin perinteiseen 256*192 pikselin Spectrum-moodiin. *Toisen kerran* naputeltua peli nousee Spectrum high-res-moodiin. *Kolmannella kertaa* näyttötila palautuu normaaliin.

Copyright © Ville

Ikkala

STREET FIGHTER

Kirjoita juuri ennen ottelua **HERO MAN**
ja muutut kuolemattomaksi

Copyright © Ville Ikkala

STREET FIGHTER 2

Käynnistä peli komennolla **SF2 /UPDOWNMOVE** niin et häviä hyppyjen aikana ruudun ulkopuolelle tai **SF2 /VESA105** niin saat peliin 1024x768 tarkkuuden ja 256 väriä.

Kirjoita hahmon valintaruudussa **LIVE FOREVER**.

Copyright © Ville Ikkala

 Kun valitset teamisi värin, kirjoita jokin alla olevista koodeista ja paina ENTER. Jos teit oikein kuulet äänen. Sinä voit laittaa koodin on/off painamall C.

speed364 = Nopeuttaa peliä Network Modessa worker928 = Ostaa työmiehiä milloin vain pickup036 = ???

weapons563 = Ostaa aseita gangstereilta tenants458 = ???

loans458 = ???

estates216 = ???

Copyright © Ville Ikkala

STRIP POKER II

Kirjoita salasanaksi **ARTWORX**

Copyright © Ville Ikkala

STRONGHOLD

Alkuvalikossa, paina **SHIFT+ALT+A**.
Nyt pelin aikana paina jotein seuraavista:

ALT+C = Kaikki tehtävät
ALT+K = Ilmainen rakentaminen
ALT+X = 100 Popularity ja +100 kultaa

Copyright © Ville Ikkala

SUBMARINE TITANS

Paina **ENTER** pelin aikana, ja kirjoita:

FOW = Paljastaa kartan
TECH = Kaikki teknologiat
ENERGY = Täysi energia
AIR = Täysi Air
SILICON = Täysi Silicon
METAL = +1000 metallia
GOLD = +1000 kultaa
CORIUM = +5000 coriumia
EXITON = +1000 kultaa, +5000 coriumia, +10000 metallia

Copyright © Ville

Ikkala

SUM OF ALL FEARS

Pelin aikana, paina **ENTER** *(keypad)* ja
kirjoita jokin seuraavista koodeista:

Superman = Kuolemattomuus
Teamsuperman = Joukkue koulemattomuus
Run = Juokset kovempaa
Shadow = Näkymättömyys
Teamshadow = Joukkue näkymättömyys
Ammo = Loppumattomat panokset

Copyright © Ville Ikkala

SUBERBIKE 2001

Lisää nopeutta
Laita nimeksi **EAPOWER**.

Extra Cornering Grip
Laita nimeksi **GRIPPY**.

Lisää jarrutus tehoa
Laita nimeksi **STOPPY**.

Iso pää, kädet ja jalat
Laita nimeksi **LAGUNA**.

Voita aina
Aloita peli (ei harjoitus). Pelissä kirjoita **PLEASEMAKEMEWIN**.
Kilpailun lopussa sinä tulet ensimmäiseksi.

Copyright © Ville Ikkala

SUPER HERO

Kirjoita nämä koodit yksinpelin aikana,
sulkujen kanssa:

[MAXSTORAGE]: materiaali maksimiin
[MAXSURVEY]:näyttää kaikki materiaalit ja
kullan.
[MAXSPY]: näyttää kaikki vastustajat
[MAXSUPER]: maximoi kohdistetun yksikön.

Copyright © Ville Ikkala

SUPER KARTS

Kirjoita kaupassa:

BRASENOSE = Saat $10000

Kirjoita ajon aikana:

MANICMARTIN = Loppumattomat turbot

Kirjoita "GO KARTING" -ruudussa:

ORIEL = Voit valita minkä tahansa radan

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita valikossa:

HIIHTOOPE = Uusi pelaaja: Guide IMHOTEPMAAILMOJENTUHOAJA = Debug-moodi (paina E pelin aikana) SIIPIVEIKKOLIITELEE = Aktivoi vaikeat radat EXTERMINAATTORI = Kokeile itse SEIVAAVIDEOGRABBI = Ottaa kuvan

<u>Enemmän lautoja

</u>Mene hakemistoon Supreme\Saved_Data. Sieltä löytyy tiedosto Available_Boards.txt. Ota siitä varmuuskopio ja sitten avaa se tekstieditorilla ja muuta laitojen kohdalla olevat nollat ykkösiksi. Ja sitten vain pelaamaan uusilla laudoilla

<u>Kaikki radat

</u>Mene hakemistoon Supreme\Saved_Data. Sieltä löytyy tiedosto Available_Levels.txt. Ota siitä varmuuskopio ja sitten avaa se tekstieditorilla ja laita Easy, Medium ja Hard:in eteen ykköset (1). Tälläinen sen sitten pitäisi olla:

{

"Easy",1,

"Medium",1,

"Hard",1

}

Ota toinen varmuukopio tiedostosta Defaults.txt. Avaa se sitten tekstieditorilla ja laita rivin available_tracks = 3; paikalle available_tracks = 7;

<u>Temppuluettelo

</u>V = vasen nuoli, O = oikea nuoli A = alanuoli, Y = ylänuoli<u>

</u>Mute = O Slob = Y+O

Nosegrab = Y

Method = Y+V

Melanchollie = V Stalefish = V+A Tailgrab = A

Indy = A+O

Japan = O+ALT

Backside Shifty = Y+O+ALT Nosebone = Y+ALT Frontside Shifty = Y+V+ALT Lien = V+ALT

Roastbeef = V+A+ALT Stiffy = A+ALT Candle = A+O+ALT

Copyright © Ville Ikkala

 (Paina kaikki kolme nappia kerran pohjaan ja päästä irti)

V T S = Paina että seuraavt koodit saa toimimaan

A R K = Aseet E K = Näkymättömyys B Y Z = Vapaa kartalla liikkuminen O M R = ???

Z O R = ???

R Y 1 = ???

Copyright © Ville Ikkala

Reveal Locations:

Kirjota "LOS" nähdäksesi missä tehtävän ukot on.

Saadaksesi kaikki tehtävät:

Editoi SWAT.INI tiedostoa hakemistosta

c:\swat2 hakemisto\.

Etsi sieltä [Mission Played]. Lisää kaikki 30

tehtävää sinne. Tee sillein että se näyttää suurin

piirtein tältä:

<small><small><small><small>

</small></small></small></small>[Missions Played]

SM1=1

SM2=1

SM3=1

SM4=1

SM5=1

SM6=1

SM7=1

SM8=1

SM9=1

SM10=1

SM11=1

SM12=1

SM13=1

SM14=1

SM15=1

TM16=1

TM17=1

TM18=1

TM19=1

TM20=1

TM21=1

TM22=1

TM23=1

TM24=1

TM25=1

TM26=1

TM27=1

TM28=1

TM29=1

TM30=1

Copyright © Ville Ikkala

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Tee varmuuskopio tiedostosta ennen editoimista.

Avaa teksti editori, vaikka muistio, ja avaa siihen tiedosto "**swat.cfg**" pelin hakemistosta. Muuta riviä "**shootgoodguys=1**" "**shootgoodguys=0**":ksi. Nytten sinun luodit eivät vahingoita oman tiimisi jäseniä...

Copyright © Ville Ikkala

SYNDICATE

Käytä seuraavia nimiä yrityksesi nimenä:

ROB A BANK = Saat lisää rahaa
NUK THEM = Mahdollisuus hyökätä kaikkiin maihin
TO THE TOP = Lisää rahaa ja mahdollisuus hyökätä
kaikkiin maihin
COOPER TEAM = Lisää rahaa ja mahdollisuus hyökätä
kaikkiin maihin ja täysi määrä aseita

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita nimeksesi POOSLICE ja kuulet äänimerkin, joka kertoo sinulle että cheattitila on päällä.

Nyt voit vaihtaa nimesi miksi haluat.

Tutkimus näytössä kokeile seuraavia

0 = Lisää toimintoja valikkoon U = Päivä menee nopeasti ohi

Pelin aikana:

ALT+T = Teleporttaa valitun agentin kursorin luokse
ALT+C = Tehtävän läpi pääsy

Copyright © Ville Ikkala

 Pääset lataamaan komentoriviltä suoraan minkä tahansa tehtävän, käynnnistämällä pelin käskyllä MAIN /W /Mxxx.

(xxx = kentän numero 1-108)

Kirjoita Alussa login-nimeksesi POOSLICE aktivoidaksesi huijaukset. Taustalta pitäisi kuulua ääni.

Paina ja pidä pohjassa piste-näppäintä varustenäytössä (equipment) saadaksesi lisää rahaa. Paina tutkimusnäytössä (research) 0 madollistaaksesi useimpien aseiden kehittämisen.

Paina tutkimusnäytössä (research) U tehdäksesi päivätutkimuksen.

Kokeile seuraavia pelin aikana:

ALT+C = Siirtyminen seuraavaan kentään.

ALT+T = Agentin siirtäminen hiiren osoittamaan paikkaan.

SHIFT+Q = Herätä kaikki agentit henkiin aseet täysillä ja elämä täysillä.

Copyright © Ville Ikkala

SYSTEM SHOCK 2

Pelin aikana pidä **shift** pohjassa ja paina **=99**, niin saat esiin konsolin, johon voit kirjoittaa koodit:

PSI_FULL: täydet psi-pisteet
SHOW_VERSION: näyttää version
ADD_POOL: cybermoduuleita
UBERMENSCH: täydet taidot

Copyright © Ville Ikkala

TACHYON: THE FRINGE

Avaa käskyruutu painamalla numeronäppäimistöltä **7**.
Kirjoita sen jälkeen **I AM CHEATER**, jonka jälkeen
voit kirjoittaa koodeja:

ONE MILLION DOLLARS = saat 5000 krediittiä
QUICKENING = jumalmoodi
COME GET SOME = täydet ammukset
DILITHIUM = täydet energiat
THERE IS NO SPOON = palaa tukikohtaan voittaaksesi
BOOM STICK = kaikki esineet valittavana
RAGTAG = kaikki alukset valittavana
KESSEL RUN = paranna alusta.
SAY AHH = Avaa suljetut portit

Copyright © Ville

Ikkala

TAKE NO PRISONERS

Kirjoita jompi kumpi seuraavista koodeista
pelin aikana:

Juggernaut = Kuolemattomuus
Wraith = Seinien läpi kävely

Copyright © Ville Ikkala

TANK RACER

Avaa tiedosto **tanksave.dat** heksaeditorilla ja muuta kohta **04** muotoon **FF**, niin kaikki cup-kisat aukeavat. Muuttamalla kohdan **0F** muotoon **FF** saa kaikki bonit

Copyright © Ville Ikkala

TAPAN KAIKKI

Laita ykköpelaajan nimeksi **iron** ja kakkospelaajan nimeksi **maiden**, niin saat 500000 rahaa kummallekin.
Toimii myös vain toiselle.
Toimii ainakin versiossa 3 ja Ultimate tapankaikki

Copyright © Ville Ikkala

TARZAN

STLEVEL = Hyppää tason yli
STSTAGE = Valitse taso
STANIMALS = Tapa kaikki ikävät eläimet
STSAVE = Tallenna peli
STLOAD = Lataa peli
STTARZAN = Vaihda Tarzaniin
STJANE = Vaihda Janeen
STCOLOUR = Kirkaammat värit

Copyright © Ville Ikkala

TASO

Kuolemattomuuden ja itsetuhon saat painelemalla
F1-F12 näppäimiä. Jokaiselle pelaajalle on
yksi näppäin itsetuhoa, ja yksi kuolemattomuutta
varten.

Copyright © Ville Ikkala

TECHNOMAGE

Paina pelin aikana **rivinvaihtoa (TAB)** ja sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

techno = Kaikki huijaukset päälle
victory is mine = Voittaa pelin
now you die = Häviää pelin
fill this bag = 10000 kultaa
build anything = Kaikki rakennukset saataville
give me power = Kaikki loitsut saataville
cheezy towers = Loitsuilla ei kantamarajoituksia
restoration = Palauttaa osumapisteitä
frame it = Näyttää ruudunpäivitysnopeuden
i'm a loser baby = Häviää pelin
grow up = Valittu hamo etenee 5 tasoa

Copyright © Ville

Ikkala

 Painamalla pelissä NUM LOCK tai PAUSE, saat kuolemattomuuden. Painamalla toisen kerran olet jälleen haavoittuvainen.

Tässä muutamia parametrejä, jotka laitetaan käynnistyskäskyn perään:

NOGUARD = Ei vartijoita NOCASHE = Poistaa kaikki ampuvat viholliset NOSTROLL = Ei siiviilejä NOENEMIES = Poistaa kaikki ihmiset

<u>Kokeile näppäinyhdistelmiä pelin aikana:</u>

ALT-SHIFT-G = Kuolemattomuus ALT-SHIFT-W = Kaikki aseet ja kaikki avainkortit ALT-SHIFT-J = Kaikki matrix-sybolit.

Copyright © Ville Ikkala

TENNIS ELBOW

Kirjoita pelin aikana:

MTKIL = Voitat matsin
MTWIN = Voitat setin
MTBAL = Isompi pallo
MTRUN = Liikut nopeammin

Paina seuraavia nappeja:

SPACEBAR + RIGHT SHIFT + viiva = Voitat kaikki pisteet

Copyright © Ville Ikkala

TERMINAL VELOCITY

3DREALM = Savu-tila
MANIACS = Jälkipoltto
TRIBURN = Nopea vauhti
TRIFIR0 = Voittamattomuus
TRIFIRn = Ase n (n=1-9)
TRIGODS = Voittamattomuus
TRINEXT = Siirry seuraavaan kenttään
TRISHLD = Täydet suojat
TRSCOPE = Oskilloskooppi
TRWARP# = Siirry kenttään # (# kentän numero)

Copyright © Ville Ikkala

 Pidä tulitus nappia pohjassa, kun tietokone lataa T-800 vs T-1000 niin saat täyden haavoittumattomuuden.

Lataa T2.EXE heksaeditoriin. Tämän jälkeen etsi

lukusarja 89 44 10 60 E8 7F ja vaihda se lukuihin 90 90 90 60 E8 7F näin saat loppumattoman energian.

Lopumattomat panokset saat, kun etsit lukusarjan

89 45 68 60 ja vaihdat sen lukuihin 90 90 90 60.

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kuolemattomuus vähäksi aikaa</u>: Mene Terminator 2029 hakemistoon ja kirjoita REN TERM.EXE TERM.HMM. Sitten kirjoita seuraavat rivit:

DEBUG

NTERM.HMM

L

E 0F17 90 90

W

Q

Lopuksi vielä kirjoita REN TERM.HMM TERM.EXE ja käynnistä peli tavallisesti.

<u>Näin voit paeta syvältä labyrintistä sabotointitehtävissä</u>: Tuhoa ensin kohteesi ja keskeytä tehtävä (abort mission). Pääset tehtävän alkuun, exit alueen viereen.

Kohde on jo tuhottu, joten voit lähteä seuraavaan tehtävän vaivatta.

Copyright © Ville Ikkala

 Paina esin ALT + / ja kirjoita sitten:

version = Näyttää versionumeron turbo = Nopeus

superuzi = Uusi ase

firepower = Monta asetta

garble = Näyttää hahmon tyypin bandaid = Energia ja suojat nextmission = Hyppy seuraavaan kenttään icantsee = Infrapunanäyttö whoami = Näyttää hahmon nimen counters = Näyttää sijoituksen

---

Copyright © Ville Ikkala

TERMINATOR: SKYNET

Paina **ALT** ja **"** (lainausmerkki) pohjaan ja kirjoita joku seuraavista koodeista:

COUNTERS = Koordinaatit
HELLO = Näyttää hello-viestin
SUPERUZI = Saat Super Uzin
VERSION = Näyttää versionumeron
WHOAMI = Näyttää nimesi

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE 1

Valitse autoksesi Ferrari, sitten paina pelissä
Z ja **R** ja maisemat vilisevät. Kokeile myös
painaa yht'aikaa **X**:ää ja **Z**:taa.

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE 2

Kirjoita pelin aikana:

AERF = Nopea kiihdytys, nopea jarrutus ja lisäelämä
GASS = Hyppää bensa-asemalle, saat uskomattoman ajan ja pisteet
GASST = Hyppää bensa-asemalle, näyttä todellisen ajan ja pisteet
6OUTRAN = Kokeile

Copyright © Ville Ikkala

<u>L</u><u></u> <u>oppumattomat elämät:</u> Lataa tiedosto TD3.EXE heksaeditoriin. Etsi sieltä luvut 88 3E C9 18 18 1E CA 18 ja vaihda ne lukuihin 90 90 90 90 90 90 90 90. Sitten etsi luvut FE 0E 82 09 74 ja vaihda ne lukuihin 90 90 90 90 90

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE 4

---

aardvark = poistaa törmäykset
birdview = lintuperspektiivi
gonzon = aktivoi nopean auton
levellla = kaikki radat
miktrout = isot autot
mpalmer = pienet autot
stickier = kokeile

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE 5

Ollessasi ensimmäisessä Options valikossa,
voit kirjoittaaa seuraavat koodit:

THAT TAKES ME BACK = Mirror Mode
I HAVE THE KEY = Kaikki radat ja autot
CUP OF CHOISE = Voit ajaa kaikissa CUPeissa
SAUSAGE = Sala-autot

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE 6

Päästäksesi Stop The Bomber -moodiin, nappaa kiinni kaikki kaahaajat Cop Chase -moodissa Pariisin, Rooman, New Yorkin, Hong Kongin ja Lontoon radoilla.

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE OFF-ROAD

Laita nimeksesi jokin seuraavista:

cheat1
cheat2
cheat3
cheat4
cheat5
ciggies

Copyright © Ville Ikkala

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Trainer (iMUROi)

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana paina ENTER ja kirjoita: Oh grosser Thomas, erlöse mich! Paina ENTER uudestaan ja paina seuraavia näppäinyhdistelmiä:

STRG + ALT + V = Koko kartta

STRG + ALT + Z = Nopea rakentaminen STRG + ALT + E = 1000 energiaa STRG + ALT + X = 1000 xenit

---

Copyright © Ville Ikkala

THE PATRICAN 2

Lisää rahaa
Paina pohjaan **Capslock** ja **$**

Copyright © Ville Ikkala

THE REAP

---

absolutenot = haavoittumattomuus
sdivinorum = loppumattomat elämät
siesheepdie = paremmat aseet alussa
toughguy = vaikkeat vastustajat

Tasokoodit:

2 - qbkcbedb
3 - cclcbudc
4 - 5cmcb4fsb

Copyright © Ville Ikkala

THE SQUARE GAME

Kenttäkoodi:
Pidä pohjassa **S+Q** alussa niin voit valita kentän.

Copyright © Ville Ikkala

THEME HOSPITAL

Kirjoita faxi-ruudussa jokin seuraavista koodeista ja paina vihreää nappia:

7287 = Kun pääset kentän läpi, pääset kenttään jossa voit ampua rottia
24328 = Voit käyttää jotain seuraavista
Shift-C = $10 000
Ctrl-C = Kaikki keksinnöt
F11 = Häviät
F12 = Voitat

Copyright © Ville Ikkala

THEME PARK

Kirjoita nicknameksi "**HORZA**" ja paina
pelin aikana:

ctrl + C = Lisää rahaa.
alt + Z = Kaikki laitteet.
ctrl + Z = Kaikki kaupat.
F8 = Neuvottelu.
8 = Uusi neuvottelu, jos häviät

Copyright © Ville Ikkala

THEME PARK WORLD

<u>Lisää rahaa</u>
Pelihakemistossa on alihakemisto nimeltä **levels**, sieltä löytyy tiedosto **standard.sam**. Ota siitä varmuuskopio ennen seuraavaa toimenpidettä: Avaa **standard.sam** tekstieditoriin ja selaa alaspäin kunnes löydät tekstin **Bank balance stuff**. Mene siitä vielä alas muutama rivi ja vaihda aloitusraha **$50000** haluamaksesi summaksi.

<u>Kaikki maailmat</u>
Mene ensin pelihakemistoon ja mene **data/levels/space**-hakemistoon tai **data/levels/fantasy**-hakemistoon. Ota varmuuskopio hakemistossa olevasta **global**-tiedostosta. Avaa **global**-tiedosto tekstieditoriin ja vaihda tarvittavien avaimien määrä itsellesi sopivaksi kohdasta **keys.to enter**

Copyright © Ville

Ikkala

THEXDER

Ennen kuin aloitat pelin paina **CAPS LOCK**
päälle ja pelissä painamalla
ESC, **Y** ja **ESC** saat täydet energiat.

Copyright © Ville Ikkala

THIEF GOLD

Päästäksesi salaiseen tehtävään, asenna ensimmäisen levyn Goodies-hakemistosta **Dromed**. Tämän jälkeen käynnistä Dromed ja avaa tehtävä 18. Sen latauduttua paina **ALT** + **G** päästäksesi peliin.

Copyright © Ville Ikkala

 HUOM! Seuraavat koodit toimivat versiossa 1.33. HUOM!

<u>Kentän oikaiseminen:

</u>Paina Ctrl + Alt + Shift + End

<u>Rahahuijaus:

</u>Lisää dark.cfg -tiedostoon rivi "cash_bonus"

<u>Aloita pelin kentästä x: </u>Aseta dark.cfg -tiedostoon "starting_mission X" -kohtaan X:n kohdalle sen tehtävän numero, josta haluat pelin alkavan.

Copyright © Ville Ikkala

 <u>Kentän oikaiseminen: </u>Paina Ctrl + Alt + Shift + End

<u>Rahahuijaus:

</u>Tee varmuuskopio tiedostosta dark.cfg, ja aukaise tiedosto johonkin tekstieditoriin (esim. Muistio).

Sitten lisää seuraava rivi:

cash_bonus # (# = rahan määrä)

<u>Poista Killing Rule:</u> Editoi USER.cfg fileä (<i>muista varmuuskopio</i>), lisää seuraavat rivit tiedostoon cheats_active ja nokillgoalcheat.

Näin voit läpäistä tehtävät vailla huolta kenet saa tappaa ja ketä ei saa.

Copyright © Ville Ikkala

THRUST, TWIST N' TURN

Muokkaa Windowsin shortcutia peliin (TTT.exe) ja
lisää seuraava komentorivi:

? = Help
codename:laamanen007 = Limo Bonuscar
accs = Kaikki radat

Esimerkki:
Kirjoita **c:\Thrust\TTT.exe -accs**

Voit editoida myös autoja (**cas*.sto**) ja limusiineja
(**limo.sto**) tiedostoista vastaamaan omia mieltymyksiäsi.

Copyright © Ville Ikkala

THUNDERBIRDS

Tasokoodit:

recovery = 1
aloysius = 2
anderson = 3

Copyright © Ville Ikkala

TIE FIGHTER

Vihollinen ei voi käyttää Hyperspace-ajoa

Editoitava tiedostoa **FLIGHT.OVL**. Etsi offset 36234 ja korvaa sen sisältö numeroilla 01.

Antaa alukseesi Hyperspace-mahdollisuuden:

Editoitava tiedostoa **FLIGHT.OVL.** Etsi offset 36230 ja korvaa sen sisältö numeroilla 01.

Copyright © Ville Ikkala

 Syötä jokin seuraavista koodeista cheat ikkunassa:

ALLORNOTHIN = Kaikki golfarit ja kentät GIVEITUP = Kaikki kentät ENOXAF14D = Brad Faxon

TSWERDNA12O = Cedric "Ace" Andrews EYTNOM09E = Colin Montgomery RVESNOV08G = Erika "Ice" Von Severin 0KIVENRAP02U = Jasper Parnevik OKYRUF05R = Jim Furyk

RDRANOAEL13O = Justin Leonard SNAMWEN172 = Kellie Newman INEZNAJ11W = Lee Janzen P2UTAVAAT15S = L'Mo

WAWAGINAT07I = Melvin "Yosh" Tanigawa O1UTAVAAT06T = Moa "Big Mo" Ta'a Vatu DYAGEB04E = Notah Begay III UYBELPPA160 = Stuart Appleby GZEPOL10R = Solita Lopez 2TREPUS01S = Super Tiger SHGNIS03P = Vijay Singh

Copyright © Ville Ikkala

TIME COMMANDO

Alla olevien koodien lisäksi voit kirjoittaa salasanaksi **COMMANDO**. Silloin pääset kohtaamaan erilaisia vastustajia nyrkkeilykehässä.

HUIBON = Kaikki aseet
VONLUX = Lisäenergiaa

Copyright © Ville Ikkala

 Liikkeitä: Eteen = E

Taakse = T

Alas = A

Ylös = Y

Lyönti = Ly

Potku = Po

Mojumbo = E, T, E+Ly Jinsoku = A, A, A+Ly Savage = A, Y Pierre = A/E, T+Ly Spice = T, A, A+Po Sheep Eater = T, E, T+Ly Asylum = T, E+Ly Chi = T, T, T, Ly Ug = E, T, T+Ly Lazarus = A, E,E+Po

HUOM! Kaikki liikkeet tehdään lähellä!

Copyright © Ville Ikkala

TINY TIGER

<u>Kenttien koodit</u>

02 = **TADIN**
03 = **ECKOS**
04 = **WEALT**
05 = **HERDU**
06 = **FUBA**
07 = **DORI**
08 = **HEITEM**
09 = **WASBAN**
10 = **OZELOT**
11 = **JETNA**
12 = **TOWAS**
13 = **DEGA**
14 = **GORITT**
15 = **WEZUWA**
16 = **NITON**
17 = **HAIEI**
18 = **WASWAS**
19 = **RUIN**
20 = **SPUTIS**
21 = **TONTON**
22 = **PYMA**
23 = **PATZMA**
24 = **NOREGAN**
25 = **SIQUA**
26 = **BAZBAR**
27 = **TEMPOSO**
28 = **IWA**
29 = **TEPPHA**
30 = **POYO**
31 = **LANWA**
32 = **ERKEND**

33 = **AUVER**

34 = **RAZOR**

35 = **TELNIS**

36 = **MADIEB**

37 = **VULGO**

38 = **GEFIN**

39 = **WUPA**

40 = **WULTI**

Copyright © Ville

Ikkala

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP TOURING CARS

Kirjoita nimeksesi jokin seuraavista:

CMGARAGE = Kaksi lisäautoa
CMTOON = Sarjakuvataivas
CMCOPTER = Helikopterinäkymä
CMSTARS = Iltataivas
JHAMMO = Kaikki radat

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita nimeksesi TOPDOWN. Kuulet: " Cheat Mude Enable" ja sinulla on GTA-näkymät edessäsi. Kokeile myös seuraavia nimiä:

HANGOVER = Sekavat tunnelmat
REPEL = ??

DOUBLE = Kaikki radat CARTASTIC = Kaikki autot OUCH = Taistelumuoto MOVIE = Hulluja kolareita SKINNY = Rengasnäkymäs SKATES = Tuplanopeus, jarrut ja kahva.

Copyright © Ville Ikkala

TOMB RAIDER

Level skip:
Hold walk, step forward, then backward once, release walk, turn around twice then jump forward.

Weapon cheat:
You have to walk one step forward, then one step backward and turn around 3 times, then jump backward.

Copyright © Ville Ikkala

 Kun sinulla on soihtu käytössä, tee seuraava: kävele eteen, sitten taakse, pyöri kolme kertaa ympäri ja hyppää taakse.

Saat aseita, ammuksia, ensiapulaukkuja ja soihtuja.

Tee muuten sama, mutta hyppää

lopuksi eteen, niin pääset kentän läpi.

Kokeile myös seuraavaa: Kävele eteen, sitten taakse, tee kaksi 360 asteen

käännöstä ja hyppää eteen tai taakse.

Copyright © Ville Ikkala

TOMB RAIDER 3

Kun sinulla on pistooli kädessä, tee seuraava: **kävele taakse, sitten eteen, menee kyykkyyn, pyöri kolme kertaa ympäri oikealle päin ja hyppää taakse**. Saat aseita, ammuksia, ensiapulaukkuja ja soihtuja.

Tee muuten sama, mutta **hyppää lopuksi eteen**, niin pääset kentän läpi..

Copyright © Ville Ikkala

 Saadaksesi seuraavat vinkit toimimaan, varmista ensin, että Lara katsoo suoraan pohjoiseen. Tämän voit tarkistaa Inventoryn kompassista. Mikäli punainen osa on läpinäkyvä, on suunta pohjoiseen.

<u>Tasohyppy</u>

Mene kohtaan Load Game, ja pidä hetki samanaikaisesti pohjassa: H + E + L + P ja vapauta sitten nämä näppäimet.

Sulje Inventory-näyttö edetäksesi seuraavalle tasolle

<u>Rajoittamattomat tarvikkeet</u>

Mene kohtaan small medipack, pidä hetki samanaikaisesti pohjassa: G + U + N + S ja vapauta sitten nämä näppäimet.

<u>Kaikki aseet</u>

Anna Rajoittamattomat tarvikkeet-koodi. Sulje Inventory-ruutu.

Mene sitten uudelleen Inventoryyn. Mene kohtaan

large medipack, pidä hetki samanaikaisesti pohjassa: W + E + A + P + O + N + S ja vapauta sitten nämä näppäimet.

Copyright © Ville Ikkala

TOMMI MÄKINEN INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Kirjoita jokin seuraavista koodeista nimeksi
ja valitse sitten main menussa **CHEATS**

STRANGE = Aja bussilla
PEUGEOT = Aja Peugeotilla
**MONEY** = Enemmän rahaa ('_' on tyhjä väli)

Laita nimeksesi **Euromobil**, niin saat turboauton.

Copyright © Ville Ikkala

TONIC TROUBLE

Kirjoita pelin aikana:

ALLPOWERS = Kaikki voimat
SUPERED = Lisää puhtia
FULLLIFE = Energiat täyteen
MODEFLY = Lento

Copyright © Ville Ikkala

TONY HAWK 2

<u>KOODIEN AKTIVOINTI</u>

Keskeytä peli **pause**-näppäimellä, pana numeronäppäintä **7** ja seuraavaksi **välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, välinäppäin, V, B, välinäppäin, V, B.** Pysäytetty kuva alkaa täristä, jos olet näppäillyt koodit oikein. Valitse seuraavaksi pause-valikosta **End Run**. Nyt käytössäsi ovat kaikki koodit, FMV-välikeet ja luistelijat.

<u>Laihat luistelijat</u>

Paina **Pausea**, sitten numeronäppäintä **7**. Näppäile seuraava: **välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin,**

välinäppäin,
välinäppäin, C, välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin,

välinäppäin,
C, välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin, välinäppäin, C ja

jatka
peliä, jolloin luistelijasi käy aivan vain laihemmaksi.

<u>Neversoft-luistelijat</u>
Paina numeronäppäintä **7** valikossa ja näppäile **Up, C, C, V, Right, Up, B, V**. Luo nyt uusi luistelija jolle annat nimen Neversofts development teamista.

<u>Special-meter aina maksimissaan</u>
Paina numeronäppäintä **7** ja näppäile **välinäppäin, V, B, B, Up,**

Left,
V, C.

<u>Aseta kyvyt arvoon 10</u>
Paina **Pausea**, sitten numeronäppäintä **7** ja näppäile: **välinäppäin, V, B, C, V, Up, Down.**

<u>Turbo</u>
Paina **Pausea**, seiiten numeronäppäintä **7** ja näppäile: **Down,**

C, V,
Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B

Isot päät
Paina **Pauseta**, sitten numeronäppäintä **7** ja näppäile: **C, B,**

Up, Left,
Left, C, Right, Up, Left

Bloody game
Paina **Pauseta**, sitten numeronäppäintä **7** ja näppäile: **Right,**

Up, C,

V

Copyright © Ville

Ikkala

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Mene option valikkoon, sitten valitse *Cheats* valinta.

Kirjoita **magicmissile** koodiksi niin kaikki moodit aukeaa.
Kirjoita **backdoor** koodiksi niin saat kaikki koodit.
Kirjoita **roadtrip** koodiksi niin kaikki kentät aukeaa.
Kirjoita **yohomies** koodiksi niin kaikki hahmot aukeaa.
Kirjoita **givemesomewood** koodiksi niin kaikki laudat aukeaa.
Kirjoita **Peepshow** koodiksi niin kaikki videot aukeaa.
Kirjoita **PUMPMEUP** koodiksi niin ???

JOS kirjoitit koodin oikein niin kuulet äänen!

Copyright © Ville

Ikkala

TOTAL ANNIHILATION

Paina **ENTER**, kirjoita jokin seuraavista koodeista
ja paina **ENTER** uudestaan:

+atm = 1000 metallia ja energiaa
+doubleshot = Aseissa tuplateho
+halfshot = Aseissa puolet tehosta
+ilose = Häviät
+iwin = Voitat
+nowisee = Kartta ja ei line-of-sight
+sing = Yksiköt laulelevat

Copyright © Ville Ikkala

TOYOTA CELICA GT RALLY

Voitat kilpailun

Paina **CTRL+C** pelin aikana

Copyright © Ville Ikkala

TRAINS & TRUCKS TYCOON

Lisää tiedostoon **ttt.ini** seuraavat kaksi riviä:
[camp]
stat=x (**x**:n tilalla jokin allaolevista)

The = Taso 2
Sun = Taso 3
Is = Taso 4
Shining = Taso 5
So = Taso 6
Bright = Taso 7

Copyright © Ville Ikkala

 Ensin pitää painaa Ctrl-F1, sitten nuolen pitäisi mennä näytön alanurkkaan. Nyt voit kirjoittaa yhden seuraavista koodeista ja paina sitten Enter. Sitten taas Ctrl-F1 ja kirjota toinen koodi jne...

TNEXT = Kuljettaa tärkeiden paikkojen läpi LOC = Koordinaatteja kartasta

WOO = Loputtomat ammukset

BIONIC WOMAN = Hidastustila

DINOS = Kaikki dinot pysähtyvät

Voit hypätä mihin tahansa kenttään painamalla

Ctrl-Shift-Q-W ja sitten päästää näppäimen W ylös.

Copyright © Ville Ikkala

TRICKSTYLE

Mene **options**-valikkoon ja sieltä **cheats**-kohtaan.
Siellä syötä seuraavat koodit:

IWISH = Loppumaton aika
TEAROUND = Pelaaja voittaa aina
CITYBEACONS = Pelaaja voittaa kaiken
TRAVOLTA = Paremmat liikkeet
INFLATEDEGO = Kilpailijoille isot päät

Copyright © Ville Ikkala

TROPICO

Paina **CTRL** -nappi pohjaan ja kirjoita koodi.
Jos haluat käyttää enemmän kuin yhden koodin, päästä irti ja paina uudestaan **CTRL** pohjaan, ja kirjoita koodi.

pesos = Lisää $20,000
contento = ???

Copyright © Ville Ikkala

TSUNAMI 2265

Valikossa, paina **SHIFT** pohjaan ja kirjoita **mensaaaa**.
Nyt syötä jokin seuraavista koodeista:

G = Kuolemattomuus
LeftSHIFT+LeftCTRL+A = Kentän oikaseminen
LeftSHIFT+LeftCTRL+R = Aloittaa kentän alusta
LeftSHIFT+LeftCTRL+C = Jatkaa tehtävää jos epäonnistuu

Copyright © Ville Ikkala

 D D D N S T B R = Voittamattomuus N D N L P = Spirit-tila T H M S C L S = Kaikki aseet L N J H N S N = Rajoittamaton määrä ammuksia R B C H N = Isot päät

G N N T R T M N T = Kartta J S N C R P N T R = Pikkuiset viholliset

---

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita pelin aikana:

OBLIVIONISOUTTHERE = pääset käsiksi kaikkeen Cheat-menussa BIGBADNOODLE = Iso pää

HELLOSTICKY = Tikku-ukko HENRYSBILERP = Gourad-varjostus INEEDAUPS = Blackout-muoto JANESSPECIALWORLD = Janen huijaus LEGOMANIAC = Zach-hyökkäys LILLIPUTIAN = Pikkuvihollisia PICASSO = Kynä ja muste -muoto TROMPEM = Isot kädet ja jalat WIZARDOFOZ = Raidat

YOQUIEROJUAN = Juanin huijaus

Pelatessasi kokeile näitä säihin vaikuttavia näppäinyhdistelmiä:

ALT+CTRL+B

ALT+CTRL+R

ALT+CTRL+W

ALT+CTRL+S

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita jokin seuraavista koodeista auton valinnan aikana:

GLORIOUS = Cheatit päälle ICECREAM = Kuolemattomuus BIGBOY = Saat minionin

Kirjoita pelin aikana:

GLORIOUS = Cheatit päälle DIVINE = Kuolemattomuus DOUBLEDOWN = Loputtomat aseet SLAMFEST = Super Slam

2HOT = Tähtäytyvä napalm FRAMERATE = Näet frameraten

Kirjoita moninpelissä, ruudun valinnan aikana:

DASBACK = Cheatit päälle JMSWAMP = Itsemurhasuo -kenttä TMBURBS = Cyburbia -kenttä TMROOF = Kattokenttä

Copyright © Ville Ikkala

TYPING OF THE DEAD

Kirjoita seuraavat koodit **Password Entry** kohtaan:

KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH

Copyright © Ville Ikkala

TYRIAN

Kirjoita koodit päävalikossa, niin saat uusia aluksia.

unknown = TX Silvercloud
enemy = U-Fighter
techno = PQZ Fighter
weird = Foodship 9
stealth = Ninja Star
stormwind = Stormwind

Copyright © Ville Ikkala

TYRIAN 2000

<u>Salainen alus:</u>
Paina **TAB+1** tai **TAB+2** pelin aikana.

<u>Oikasee kentän:</u>
Paina **F3**, **F6** ja **F7** pelin aikana.

<u>Debug moodi:</u>
Pelissä paina **BACKSPACE** ja **F10** niin pääset/poistut depug moodi.

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana paina ENTER ja kirjoita HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP aktivoidaksesi Cheat Moden, sitten voit kirjoittaa jonkin seuraavista koodeista:

HMGOD = Kuolenmattomuus HMREVEAL = Näyttää koko kartan HMPETLEVA = 50000

HMDVALEVA = 10000

HMTIMER = Näyttää kellon HMBUILDOZER = Nopea rakentaminen HMUSURP = ???

HMNOTECH ???

Copyright © Ville Ikkala

UGH

<u>Salasanat</u>

1 = **cavity**
2 = **first communion**
3 = **figurative theatre**
4 = **burnt offerings**
5 = **mysteriuminquitatis**
6 = **dream for mother**
7 = **uncertain journey**
8 = **spiritual cramp**
9 = **romeosdistress**
10 = **ressurrection**
11 = **prayer**
12 = **deathwish**
13 = **dogs**
14 = **awake at the wall**
15 = **sleepwalk**
16 = **desperate hell**
17 = **the drowning**
18 = **thebluehour**
19 = **aseveningfalls**
20 = **androgynousnoise**
21 = **handpermeates**

Copyright © Ville

Ikkala

ULTIMA VI

Näppäilemällä **ALT** pohjassa **214** pystyy teleporttaamaan eri paikkoihin. Tässä lista joidenkin paikkojen numeroista:

Lycaneum = **778,998,0**
Buccaneer's Den = **650,678,0**
Serpent's Hold = **2Q2,Q2Q,0**
Jhelom = **487,790,0**
Paws = **970,222,0**
Minol = **674,456,0**
Yew = **908,890,0**

Copyright © Ville Ikkala

 Paina TAB, kirjota koodi ja paina sitten ENTER

ALLAMMO = saat kaikki padit (999) FLY = voit lentää

GHOST = seinien läpi kävely WALK = kumoaa GHOST ja FLY käskyn GOD = kuolemattomuus

SUMMON = voit lisätä aseen tai avaran kenttään OPEN # = voi mennä mihin karttaan tahansa (# = kartan nimi) BEHINDVIEW 1 = näkökulma sama kuin tomb raiderissa BEHINDVIEW 0 = peruu BEHINDVIEW 1 käskyn

---

Copyright © Ville Ikkala

UNREAL: RETURN TO NA PALI

Kirjoita pelin aikana jokin seuraavista:

SUMMON CARIFLE = Saat CA-kiväärin
(paina 3 palataksesi vanhaan)
SUMMON GRENADELAUNCHER = Saat kranaatinheittimen
(paina 4 palataksesi vanhaan)
SUMMON ROCKETLAUNCHER = Saat raketinheittimen
(paina 5 palataksesi vanhaan)

Copyright © Ville Ikkala

 Nämä koodit toimivat vain yksinpelissä. Avaa konsoli ja kirjoita IAMTHEONE aktivoidaksesi huijausmoodin. Sitten kirjoita konsolissa seuraavat koodit:

GOD = Jumalmoodi LOADED = Kaikki aseet ALLAMMO = Täydet ammukset FLY = Lentomoodi GHOST = No Clipping -moodi WALK = Lento ja No Clipping pois päältä KILLALL [tyyppi] = Tapa kaikki tietyn tyyppiset viholliset (esim. nali, skaargwarrior, mercenary) PLAYERSONLY = Pysäytä aika SUMMON x = saat tavaran x

Kirjoita x:n paikalle jokin seuraavista

cannon

eightball

flakcannon

nali

skaarjwarrior

quad shot

Copyright © Ville Ikkala

UNREAL TOURNAMENT 2003 (DEMO)

Pelin aikana, paina **TAB**, sitten
kirjoita jokin seuraavista koodeista:

GOD = Kuolemattomuus
LOADED = Kaikki aseet ja ammukset
ALLAMMO = Täydet ammukset
GHOST = Seinienläpi kävely
FLY = Lennä
WALK = Kävele

Copyright © Ville Ikkala

 Paina M ja kirjoita jokin seuraavista koodeista ja paina perään ENTER:

CHUMP = näkymättömyys DANGEROUS = rajattomat aseet TUFF ASS = super aseet SUPER CHUMP = supernopeus, näkymättömyys DANGEROUS CHUMP = rajattomat aseet, näkymättömyys STORMY = sateista luvassa WAY MO MONEY = lisää 5000 DONE = voittoskenaario CLEARSKY = kirkasta

FLUTTY = lunta tupaan

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana paina F9 ja kirjoita BANGUNSNOTGAMES päästäksesi Debug-moodiin. Nyt paina uudestaan F9 ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

DARCI = Pelaa D'arci:lla ROPER = Pelaa Roper:lla WORLD = Valitse musiikki WIN = Voita tehtävä LOSE = Häviä tehtävä BREAK = ???

Lisää koodeja

Q = Näytä auton osat L = Valoa

F11 = Pilve ON/OFF

F3 = Pois pelistä

Copyright © Ville Ikkala

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Aloita peli **-console** parametrilla.
Esim: C:\Games\Vampire\vampire.exe -console

Pelissä paina ~ (tai **§**) ja kirjoita jokin

seuraavista koodeista:

god 0/1 = Kuolemattomuus on/off
cash # = Rahaa (# = jokin luku)
dropcash # = Tiputtaa rahaa (# = jokin luku)
xp # = Add # to XP
ai = Tekoäly pois vihollisilta
revive = Täysi energia (Voi tehdä kuoleman jälkeen)
freeammo = Ei tarvitse panoksia
stakme = Stake self
killme = Oikea kuolema
totals = Listaa scenen tiedot
addthing # = Tavara (# = esim. Vitae, Dagger yms.)
advancement = Brings up advancement window
framerate 0/1 = Framerate on/off
poisonme = Myrkytät itsesi
diseaseme = Sairastut
damage me = Vahingoitut
whereis = Location stats
maxfps # = Asettaa maksimi FPSsän (# = luku)
shapeshift # = Muuntaudut (# = esim. bat)
shapeshift = Muuntaudut normaaliksi
freeze = Jäädyttää ruumiin, mutta voit liikkua kentässä
pause = Pysäyttää taistelun
resume = Jatkaa taistelua
jump = Hyppää kenttään (Lista alhaalla)

Kokeile myös seuraavis koodeja:

aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.

Kentät

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate

SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

Copyright © Ville

Ikkala

VANGERS

Pelin aikan paina **ENTER** ja kirjoita:

BOLSHEDENEG = rahaa
HOCHUTUDA = avaa kaikki lukot
UDACHA = lisää onnea
AVTORITET = lisää dominancea

Copyright © Ville Ikkala

VGA BOULDERS (SHAREWARE)

Kenttä koodit:

02. **PLO**
03. **PR7**
04. **1PL**
05. **3SA**
06. **040**
07. **041**
08. **TSR**
09. **CAR**
10. **BOX**
11. **AIR**
12. **TWO**
13. **TOO**
14. **IS2**
15. **JAJ**
16. **LAV**
17. **ANK**
18. **E E**
19. **HMS**
20. **END**

Copyright © Ville Ikkala

VIETNAM BLACK OPS

Paina **T** niin saat konsolin esiin.
Sitten kirjoita seuraavat koodit:

god = Kuolemattomuus
noclip = Seinien läpi kävely
weapons = Kaikki aseet
ammo = Kaikki panokset
removeai = Poistaa viholliset
easy = Helppo vaikeustaso
normal = Normaali vaikeustaso
hard = Vaikea vaikeustaso

Copyright © Ville Ikkala

VIETNAM 2: SPECIAL ASSIGNMENT

Paina **T** ja kirjoita:

JohnWayne = Kuolemattomuus
getsome = Täydet panokset
fullmetaljacket = Täysi suoja
didnthurt = Täysi energia
almighty = Kaikki aseet, täysi energia/suoja
onemanarmy = Kaikki aseet
rocknroll = Loppumattomat panokset
ghost = Spectator moodi
retreat = Oikeisee kentän

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita GREEN CRYSTAL pistetaululle ja voit käyttää seuraavia nappeja:

F1 = Lisäelämiä F8 = Seuraava kenttä

Paina Enter niin tulee chat konsoli esiin ja kirjoita siihen seuraavat koodit:

*cheat = loputtomat ammukset ja energia *other = brain switch *state = ??

*suicide = itsemurha *fps = Frame rate laskin

Copyright © Ville Ikkala

VIKING CHILD

Tasokoodit:

NUGGETS = Forest
BOUNCING = Land Bridge
BUSTFOOT = Labyrinth
REDDWARF = Pyramid

Copyright © Ville Ikkala

VIPER RACING

Aja Lamborghinilla

Mene **options**, **hacks**, sitten kirjoita **Morepowerthebetter**

Kuvakulman vaihto

Paina pelin aikana pohjaan **SHIFT** ja **F12**

Copyright © Ville Ikkala

VIRTUA COP 2

Mene virtua cop2 -hakemistoon, avaa tiedosto **vcop2.ini**. Etsi **[Gamesetting]** rivi. Muuta siellä **Extra=2m** ja tallenna tiedosto. Nyt kun käynnistät pelin, mene **mode settings** -valikkoon ja näet kaksi uutta valikkoa, **Special Menu** ja **Cheat Menu**.

Copyright © Ville Ikkala

VIRTUA FIGHTER

Laita pause päälle kesken tappelun ja
kirjoita **IAMKING**

Copyright © Ville Ikkala

VIRUS

Hold the **Enter** key on the numeric keyboard and press **P**. Continue holding the **Enter** key then enter these codes:

L = Extra Lives
N = Resume that last game
F = Refuel
C = Effects on/off.

Copyright © Ville Ikkala

VIVA FOOTBALL

Pelin aikana paina **j**-kirjain pohjaan ja naputtele **h**:ta noin *10 kertaa*. Saat 7 lisäpelaajaa, neljä kertaa voimakkaamman potkun, isot päät pelaajille ja mahdollisuuden vaihtaa kansainvälisistä joukkueista Englannin liigajoukkueisiin vuosilta 1956-1998.

Copyright © Ville Ikkala

WACKY WHEELS

Käynnistä peli jollain näistä nimistä:

wwfire = saat tulipalloja
wwjump = voit hyppiä painamalla jarrua
wwice = kokeile!
wwturbo = lisää vauhtia

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita DOSissa:

WW_ICE = 99 jääkuutiota

WW_FIRE = 99 tulipalloa

WW_HOG = 99 siiliä

Aloita ensin yksinpeli jollain eläimellä ja tallenna peli.

Poistu aloitus valikkoon ja valitse ORDERING INFO.

Odota, että ajot alkavat, ja eläinten ajettua hetkisen paina ESCiä.

Nyt aloita yksinpeli ja valitse RESTORE. Jos kaikki onnistu, sinun pitäisi päästä ajamaan Silver Wheelsin kakkosrataa, joka oikeasti kuuluu vain rekisteröityyn versioon.

Copyright © Ville Ikkala

WAR INC.

Pidä **ALT**-näppäintä pohjassa ja kirjoita

WAR.
Sen jälkeen seuraavat koodit toimivat:

AUTOWIN = Tappaa vihollisyksiköt
COMBO = Ei fog of waria, koko kartta, pikarakentaminen & rahaa
DOGEATDOG = Tuplaa virran
DOLEMITE = Maksimoi aktiivisen yksikön
FORCERESYNC = Voimaverkoston resync
GODMODE = Kuolemattomuus
LOADUNITS = Kaikki rakennukset ja yksiköt saatavilla
MOREMONEY = Miljoona dollaria ja tuhat RU:ta
QUICKBUILD = Nopeutettu rakentaminen
SHOWDANGER = Näyttää vaarat
TOGGLEAI = Tekoäly päälle/pois
TOGGLEFOG = Fog of war päälle/pois
VETERAN = Päivittää aktiivisen yksikön
VIEWMAP = Näyttää koko kartan
WINCAMPAIGN = Voittaa kampanjan

Copyright © Ville

Ikkala

WAR OF THE WORLDS

Aktivoidaksesi koodit, sinun pitää päästä pelissä katsomaan
Battle- tai **War Mappia** ja kirjoittaa seuraavat koodit:

ICOMEBACK = Näyttää kaikki tutkimukset
ATCHOO = Marsilaiset pois (vain Battle Mapissa)
PUNYHUMANS = Ihmiset pois (vain Battle Mapissa)
YOULIKEIT = Tehokkuus 100 prosenttiin

Copyright © Ville Ikkala

 Paina ENTER ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

!come all ye faithful = Nopeus maksimiin !golden boy = Antaa 5000 raaka-ainetta !on a mission from gawd = Nopeuttaa rakentamista !pump an ahrn = Mainetta

!the great pumpkin = Voitat kampanjan !the sun also rises = Poistaa Fog of Warin

---

Copyright © Ville Ikkala

 Paina pelissä ENTER, sitten laita jokin seuraavista koodeista ja lopuksi paina ENTERiä:

CROWING OF AMBER = Kokeile

CRUSHING DEFEAT = Häviät taistelun EYE OF NEWT = Kaikki taiat

HUMAN? = Pääset ihmisill„ haluamaasi kenttään (?=kentän numero)

HURRY = Nopeuttaa rakennusten ja miesten tekoa IDES OF MARCH = Koko peli läpi IRON FORGE = Kaikki teknologia ORC? = Pääset örkeillä haluamaasi kenttään (?=kentän numero)

POT OF GOLD = Saat 10000 kultaa ja 5000 puuta SALLY SHEARS = Koko kartta näkyviin THERE CAN BE ONLY ONE = Tappaa vastustajan yhdestä osumasta

YOURS TRULY = Pääset kentän läpi

Copyright © Ville Ikkala

WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION

Syötä seuraavat koodit pelin aikana (Yksinpeli ainoastaan):

Deck me out = Antaa sinulle kaikki ase/suoja päivitykset
Every litle thing she does = Antaa sinulle kaikki taika päivitykset
Glittering prizes = Kasvattaa resurssejasi
Hatchet = Puut voi kaataa kahdella puunhakkaajalla
It is a good day to die = Tekee joukoistasi ultra-tehokkaita
Make it so = Nopeuttaa rakentamista ja joukkojen tekemistä
On screen = Näyttää koko kartan

Copyright © Ville

Ikkala

 Paina pelissä ENTER, sitten syötä jokin seuraavista koodeista ja lopuksi paina taas ENTERiä:

GLITTERING PRIZES = 10000 kultaa, 5000 puuta ja öljyä IT IS A GOOD DAY TO DIE = Kuolemattomat joukot, tuhoutumattomat rakennukset EVERY LITTLE THING SHE DOES = Taikojen parannus DECK ME OUT = Joukkojen aseiden parannus HATCHET = Hakkaa puita nopeammin MAKE IT SO = Rakentaa nopeammin NOGLUES = Ohittaa taika-ansat

ON SCREEN = Koko kartta näkyviin VALDEZ = 5000 öljyä

TITLE = Yksiköiden rakentaminen nopeutuu

Copyright © Ville Ikkala

 Pelin aikana, paina ENTER ja kirjoita jokin seuraavista koodeista, sitten

paina ENTER uudestaan:

iseedeadpeople = Koko karttaa allyourbasearebelongtous = Voitto somebodysetupusthebomb = Häviö thereisnospoon = Loppumatoma mana whosyourdaddy = Voittamattomuus, vihollinen kertalyönnistä vainaa strengthandhonor = Jatka pelaamista kampanjassa tappiosta huolimatta thedudeabides = Poista taikojen 'cool down'

itvexesme = Voiton ehdot pois päältä keysersoze = Kultaa 500

leafittome = Puuta 500

greedisgood = Kultaa ja puuta 500

warpten = Pikarakentaminen

iocainepowder = Pikakuolema pointbreak = Ei ruokatarvetta whoisjohngalt = Pikatutkimus sharpandshiny = Upgradet

synergy = Tekniikkapuu auki kampanjassa riseandshine = Aika aamuun

lightsout = Aika iltaan

daylightsavings <1-24> = Säädä päivää thereisnospoon = Loppumaton mana motherland = Tasovalinta

---

Copyright © Ville Ikkala

WARGASM

Eri tasojen salasanoja:

CHEESE = taso 1
TOAST = taso 2
BUTTIES = taso 3
KEBAB = taso 4

Instant-pelimoodin kaikkiin kenttiin pääsee
koodilla **GATEAUX**

Copyright © Ville Ikkala

WARHAMMER: DARK OMEN

Kirjoita taistelun aikana:
SQUAREWINDOW = oikeaan yläkulmaan tulee
pieni ikkuna, jossa zoomattu näkymä
BENNYHILL = nopeuttaa peliä

Kirjoita päämenussa (kenttä koodit):
THELIVINGGEM
HANDYMAN
RIDETHESTORM
YOUANDI

Kirjoita päämenussa (välianimaatio koodit)
WELCOME
LIGHTREADING
BADBREATH
ATIMETOFIGHT
OHDEAR
GROOVETOWN
SMALLPEBBLE
WHITEGRAIL
WEWONTHEDAY
CREDITS

Copyright © Ville Ikkala

WARHAMMER: FINAL LIBERATION

Pidä taistelun aikana **CTRL**-näppäintä pohjassa ja kirjoita:

EYEOFTERROR = Näyttää kaikki vihollisyksiköt
HERETIC = Päättää tehtävän
CLEASINFIRE = Yksiköiden osumatarkkuus 100%
WHITEDWARF = Yksiköt haavoittumattomia ampuma-aseille

Knight Paladin-yksiköt saa käyttöönsä, kun joukkueen (detachment) valinta-ruudussa pitää **CTRL**-näppäintä pohjassa ja kirjoittaa **PALADIN**.

Copyright © Ville Ikkala

WARLORDS: BATTLECRY

Pelin aikana kirjoita seuraavat koodit:

IAMATANK = Kuolemattomuus
IAMSEER = Paljastaa kartan
IAMALOSER = Häviää Scenarion
IAMAWINNER = Woittaa Scenarion
IAMANARCHMAGE = Kaikki taiat

Copyright © Ville Ikkala

WARLORDS: BATTLECRY 2

Kirjoita seuraavat koodit pelin aikana:

iamatank = Kuolemattomuus
iamaseer = Täysi kartta
iamaloser = Häviä scenario
iamawinner = Voita scenario
iamanarchmage= Kaikki taiat

Copyright © Ville Ikkala

WARRIOR KINGS

Kirjoita seuraavat koodit
pelin aikana:

GIMMEGIMME = resurssit
DOYOUSEE = Paljastaa kartan
MAKEMENAILS = ???

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita alkuvalikossa CHEAT ja valitse sitten alimmaksi valikkoon ilmestynyt kohta SECRET WAY. Nyt kirjoita seuraavat koodit. Sitten valitse on ja poistu valikosta.

Seuraavaksi mene alkuvalikossa kohtaan TWO PLAYERS

GAME ja voit valita sieltä jonkin uusista hahmoista.

DUNK = Scott

CIRCUS = Areena

ELEVENTH = Master

GARDENER = Tom Teck

NUMBERONE = Captain Warriors PAM = Pamela

REPLAY= 3D pelimoodi

NOPAIN = Ei aseita

TYSON = Ei erikoisliikkeitä NOGAIN = Välttää aseiden poismenon WOO = Välttää menettämästä erikoisenergiaa NBK = Pelaa vain yksi erä FINALFIVE = Pelaa viisi erää SNOWWHITE = Pelaa pienillä miehillä EVILDEATH = Gore

FORQA = Tsekkaa

EASYSPECIALMOVES = Helpot erikoisliikkeet

Copyright © Ville Ikkala

WARTORN

Pelin aikana paina **C** tuodaksesi esiin Chat Box:n.
Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista ja paina **ENTER**:

debugcheatshowenemy=1 = Näyttää vihollisen rakennukset ja koneet
debugcheatfastbuild=1 = Rakentaa nopeasti koneita

Copyright © Ville Ikkala

WARWIND 2

Paina **ENTER**, kirjoita koodi ja paina
uudestaan **ENTER**:

!the sun also rises = Paljastaa kartan
!golden boy = Antaa 5000 resursseja, 1000 butaniumia
!the great pumpkin = Voittaa CAMPAIGNin
!i am the bishop of battle = Voittaa MISSIONin
!on a mission from gawd = Nopea rakentaminen ja resurssien kerääminen

Copyright © Ville

Ikkala

 Pelatessasi paina T-näppäintä ja kirjoita jokin seuraavista koodeista. Paina sitten ENTER-nappia aktivoidaksesi huijauksen. Nämä koodit toimivat vain 1.01-versiossa.

HELLO MEIN SCHATZ = ohittaa tehtävän WORK HARDER = suorittaa loppuun kaikki tutkimukset DOUBLE UP = kaikille yksiköille tuplavoimat GET OFF MY LAND = tappaa katalta kaikki viholliset KILL SELECTED = tappaa valikoidut yksiköt SHOW ME THE POWER = 1000 extravoimaa TIME TOGGLE = säätää tehtäväajastinta TIMEDEMO = näyttää frame-tason ja grafiikkamoottorin dataa

EASY = peli helppotasoiseksi

NORMAL = peli normaalitasoiseksi

HARDhard = vaikeustaso

Copyright © Ville Ikkala

WCW NITRO

Kaikki painijat
Paina **Evade** (4 kertaa), **Block** (4 kertaa), **Tag** (4 kertaa),
Taunt (4 kertaa), **Help** (1 kerran)
Kuuluu ääni jos teit oikein!

Kaikki kehät
Paina **Block**, **Taunt**, **Evade**, **Tag**/**Focus**, **Block**, **Taunt**,
Evade, **Tag**/**Focus**

Copyright © Ville Ikkala

WET ATTACK

Adventure Area:
JACKPOT = Miljoona dollaria
MAKEITFASTER = Peli menee nopeammin
LIKEARABBIT = Kello menee 60 kertaa nopeammin

3D Area:
ARMAGEDDON = Tuhoaa kaikki vihollisen alukset
BOMBERMAN = Tuhoaa kaikki vihollisen alukset 1 osumalla
PEACE = Ei merirosvo hyökkäystä
DIFFUSE = Alus on näkymätön
FREEZE = Pysäyttää vihollisen alukset

Copyright © Ville

Ikkala

 <u>Kaikki loitsut</u> Paina tildeä pelin aikana ja mene konsoli-ikkunassa kohtaan ALLAMMO.

<u>Lennä</u>

Sama kuin edellä, mutta valitse FLY.

Pääset pois ilmasta valitsemalla WALK.

GHOST = No clipping KILLPAWNS = Tappaa kaikki monsterit GOD = Jumalmuoto

KILLALL = Teurasta kaikki vastustajasi INVISIBLE 1/0 = Näkymättömyys on/off

---

Copyright © Ville Ikkala

Pelin aikana, paina F2, F11, F2, F11 alle sekunnissa.

Nyt kirjoita jokin seuraavista koodeista. Sitten paina F3 niin pääset pois Cheat moodista:

ZEUS = Antaa West/Gordon 1000 Hit pistettä HEAL = Täyttää energian BANDAID = Antaa siteen ADDCOLT = Saat Colt .45

ADDRIFLE = Saat kiväärin ADDZAP = Saat sähköaseen

Copyright © Ville Ikkala

WINDOWS FREECELL

Pelissä, paina **CTRL+SHIFT+F10**. Nyt peli kysyy *Abort/Retry/ignore*. Valitse **Abort**. Ja sitten tee joku toiminto niin voitat sen pelin.

Copyright © Ville Ikkala

WINDOWS HERTTA

Näin saat näkyviin vastujien kortit:

1. Käynnistä rekisterieditori ja mene avaimen **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Applets\Hearts** kohdalle.
2. Luo sen alle uusi merkkijonoarvo nimeltä **ZB**
3. Anna **ZB**:n arvoksi **42**.

Nyt käynnistä Hertta ja aloita peli, saat toisten pelaajien kortit näkyviin painalla **Ctrl+Alt+Shift+F12.**

Copyright © Ville Ikkala

WINDOWS MAHJONG

Pelin aikana, paina **hiiren oikeata nappia** niin tulee esiin auttava valikko.

Copyright © Ville Ikkala

  Käynnistä miinaharava, kirjoita XYZZY tai YZYYZ, paina ENTER ja lopuksi vielä SHIFT (+Enter?).

Nyt kuvapiste ruudun vasemmassa ylänurkassa muuttuu valkeaksi aina kun hiiren kohdistin on turvallisen ruudun päällä.

<u>Pysäytä aika

</u>Paina pelikentällä hiiren oikea ja vasen nappi yhtäaikaa pohjaan. Pidä nappeja pohjassa ja paina ESC.

Copyright © Ville Ikkala

Seuraavasta tempusta on hyötyä vain, jos olet valinnut pakasta vedettäväksi kolme korttia. Mikäli tarvitsemasi

kortti ei ole pällimmäisenä, valitse ensin PELI ja sieltä KUMOA (tai englanninkielisessä Windowsissa valitse GAME-UNDO). Paina sitten CTRL, SHIFT ja ALT alas ja napsauta hiirellä pakkaa. Ensimmäisellä napsauksella tulee alimmaninen kortti päälle, toisella keskimmäinen ja

kolmannella taas se kortti, joka oli ensiksi päällä.

Copyright © Ville Ikkala

WING COMMANDER ACADEMY

Aloita peli komennolla **WCA ESRT -k**. Nyt sinulla on loppumattomat suojat ja näppäin yhdistelmä **ALT+DEL** tuhoaa kohteena olevan aluksen.

Copyright © Ville Ikkala

WING COMMANDER I

Käynnistä peli komennolla **WC ORIGIN -K**, niin saat huijauskoodit käyttöösi. Samalla sinusta tulee mäkymätön.

ALT+DEL = Tuhoa kaikki näkyvissä olevat viholliset
ALT+O = Räjäytä osa ohjaamosta
ALT+Z = Itsetuho

Copyright © Ville Ikkala

<u>Rajoittamaton Laser

</u>Editoi tiedostoa WC2.EXE

Etsi merkkojono 89 87 F8 66 8B DE D1 E3 ja korvaa se merkkijonolla 90 90 90 90 8B DE D1 E3.

Etsi merkkojono 29 87 F8 66 57 56 FF 76 06 ja korvaa se merkkijonolla 90 90 90 90 57 56 FF 76 06

Copyright © Ville Ikkala

 Aloita peli käskyllä wc3 -mitchell ja voit käyttää pelissä seuraavia nappeja:

CTRL+W = Tuhoaa tähtäimessä olevan aluksen
CTRL+ALT+W = Tuhoaa kaikki viholliset alueelta

Kokeile tätä:

Laita CAPS LOCK päälle, paina SHIFT+Delete+F10 pohjaan ja kirjoita LORDBRITISH. Nyt sinun pitäisi nähdä kaikki pelin videopätkät.

Copyright © Ville Ikkala

WING COMMANDER IV: THE PRICE OF FREEDOM

Huijaukset saat käyttöösi käynnistämällä pelin komennolla
WC4 -chicken.

ALT+O = Haavoittumattomuus
CTRL+W = Tuhoa lukitut
ALT+CTRL+W = Tuhoa kaikki vihollisalukset

Copyright © Ville Ikkala

Kaikki SaveGamet (iMUROi) Trainer - Kaikki aseet, ammukset (iMUROi)

Pelin aikana kirjoita dynamite, sitten paina seuraavis näppäinyhdistelmiä:

CTRL+C Ei törmäyksiä

CTRL+I Tekee sinusta tuhoutumattoman

CTRL+F12 Tuhoaa lukitun kohteen

Pelin aikana kirjoita moretunes, niin musiikki menee päällä. PageUp ja PageDown vaihtaa musaa.

GOODTARGET = Automaattinen tähtäys laserilla ALSWANTSMORESHIPS = Käytä tätä missionin valintaruudussa, lue ohjeet ja paina Z, Nyt voit lentää Kilrethilla ja Alienien aluksilla.

Copyright © Ville Ikkala

WING COMMANDER: SECRET OPS

Editor (iMUROi)

Pelin aikana kirjoita **shoehorn**, sitten paina
seuraavis näppäinyhdistelmiä:

CTRL+I = Näkymättömyys
CTRL+C = Colision Off

Copyright © Ville Ikkala

WIPEOUT 2097

Laita ajon aikana pause päälle ja kirjoita

PSYRABID = Saat konekiväärin
PSYMEGA = Loppumattomat aseet
PSYPROTECT = Loppumaton energia

Copyright © Ville Ikkala

WITCHAVEN

Paina **BACKSPACE**, kirjoita koodi ja paina **ENTER**:

SCOOTER = Kaikki aseet ja taiat
MOMMY = Yhdeksän kappaletta jokaista pulloa
WANGO = Energiat ja panssarit täysille, kaikki avaimet
ja warppaus seitsemänteen kenttään

Copyright © Ville Ikkala

 Paina BACKSPACE, kirjoita koodi ja paina ENTER:

nuke = tappaa vihollisia freeze = viholliset jäätyvät potions = saat kaikki juomat pentagram = saat pentagrammin marketing = kuolemattomuus magicarrow = taikanuoli invis = näkymättömyys weapons = aseet

armor = saat suojia health = saat energiaa strenght = saat voimia keys = saat avaimet spell = loitsut

fireball = tulipallo enchant = taiat aseisiin level# = kenttään#

Copyright © Ville Ikkala

WIZARDS & WARRIORS

Loppumattomasti kultaa:
Pelin alussa kun olet kylän majatalossa ja luot ryhmän, voit heittää muiden hahmojen kullat yhdelle hahmolle jolla on tämän jälkeen 1200 kultapalaa. Poista muut hahmot ryhmästäsi, mutta älä sitä hahmoa jolla on kulta. Tämän hahmon kohdalla pitäisi aina lukea **Out on Adventure.** Kun lisäät uudelleen muut hahmot ryhmääsi, huomaat että heillä on taas 200 kultapalaa! Anna taas kaikki kulta samalle kaverille jolle annoit kultapaloja aikaisemminkin. Kultaa 1000 lisää. Poista taas muut hahmot ja sen jälkeen lisää ne taas. +1000!. Toista niin monta kertaa kun on tarvetta.

Copyright © Ville

Ikkala

 Paina samanaikaisesti jompikumpi yhdistelmä pohjaan:

M.L.I = Kaikki aseet, ammukset ja avaimet (pistelaskuri nollautuu).

B.A.T = Viesti Commander Keen:stä

Käynnistä peli käskyllä WOLF3D -NEXT (<i>versio 1.0</i>) tai WOLF3D -GOOBERS (<i>versiot 1.1 ja uudemmat</i>).

<u>Huijaustilan aktivointi:

</u>

Paina TAB+ENTER+CTRL yhtä aikaa (v1.0) Paina SHIFT+ALT+BACKSPACE yhtä aikaa (v1.1+)

Nyt kokeile seuraavia nappeja TABin kanssa:

B = Vaihtaa reunojen väriä C = Antaa tietoja kentästä jossa olet F = Sijaintisi koordinaatteina sekä kulmasi G = Kuolemattomuus

H = Menetät energiaa

I = Aseet, panoksia, energiaa ja pisteitä M = Tietoa muistin käytöstä N = Seinien läpikävely (v1.0) O = Kartta (v1.0)

P = Pysäyttää pelin, ja jos vielä painat ENTERiä palaat DOSiin

Q = Takaisin DOSiin

S = Hidastus

T = Näyttää pelin spritet V = Lisää EXTRA VBL:i (v1.1+) W = Hyppää kenttään johon haluat X = Jotain ylimääräistä kamaa ilmaantuu (v1.1+)

Joissakin versioissa paina M-nappia ja voit valita musiikit.

Käynnistä peli käskyllä WOLF3D /TEDLEVEL ? niin voit aloittaahaluamastasi kentästä.

(? = kentän numeroa)

Copyright © Ville Ikkala

WORD 97 FLIPPERI

Avaa uusi dokumentti ja kirjoita siihen sana **Blue** sekä valitse (maalaa) se tuplaklikkaamalla. Sitten **lihavoi** ja muuta sana **siniseksi** Format/Font... -valinnan avulla. Lisää sanan jälkeen **välilyönti**, **avaa** Help -valikosta **About** ja **klikkaa** ikkunan vasemmassa reunassa olevaa **kuvaa**... Sitten vain pelailemaan.

Copyright © Ville Ikkala

WORD RESCUE

L Z = Warppi. Kun painat nämä, niin peli jämähtää.
Sitten vain naputtele haluamasi tason numero.
P S = Saat limaa
ESC = Seuraava osa

Copyright © Ville Ikkala

 At the main screen, choose Team Management, then click on Customize. Click on the name of a player and type these codes. Press enter after inputting, then click again and type another code

Zico = Enable 1982 Classic Match Hurst = Enable '82,'74,'70,'66 Classic Match Kenny = Flaming Ball Gabo = Big heads

Kyle = Skeleton players Cartman = Take a dive Gonzo = Hot potato

Mr Hat = Crazy Ball

Powder = Silly Moves Neila = Alien Mode

Press 'back' to exit without actually changing the players' names. Now press Scroll Lock to open the cheat menu

---

Copyright © Ville Ikkala

WORLD WAR 2 GI

WW2GOD = Kuolemattomuus
WW2BLOOD = Kaikki tavarat
WW2LEVEL = Hyppää tason
WW2SHOWMAP = Näyttää kartan
WW2CLIP = Läpikävely
WW2DEBUG = Debug-tila

Copyright © Ville Ikkala

WORLD WAR 2: IWO JIMA

Pelin aikana, paina ` nappia niin saat esiin teksti ikkunan.
Sitten kirjoita seuraavat koodit:

give (weapon) = Antaa aseen (Lista alhaalla)
give (weapon)ammo (ammo amount) = Antaa panoksia aseeseen

HUOMAA: Certian weapons aren't evalible in all levels.
To get them just type their name and drop the word ammo.
For the amount of ammo type 1. Also, most weapons can
only hold a max of 200 ammo.

<u>Those weapons are:</u>
Colt45
Bazooka
Machinegun

(Esim.: give bazooka 1)

<u>Ase lista:</u>
Machete
Colt45
Rifle
Bazooka
Machinegun
Flamethrower ("gasoline" toimii myös)
Landmine

Copyright © Ville

Ikkala

WORLD WAR 3: BLACK GOLD

Pelissä paina **ENTER** ja sitten kirjoita peace. Sen jälkeen voit käyttää seuraavia koodeja:

HereYouAre! = Paljasaa viholliset rakennukset ja joukot
BeautifulWorld = Paljastaa kartan
Shower = Large Amount of Blows on Screen Area
MoneyForNothing = Antaa rahaa
Limit_up = Set Total Units cost to
NobelPrize 1 = Instant Research
Smash = Large Blow in the Center of Screen
GoHome! = ???
ByeBye = ???
Tromaville = ???
Moonlight = ???
Hide = ???
IDKFA = ???
NewOne = ???
MyBrainIsFaster = ???
UltraScience = ???
ScienceForNothing = ???
JudgementDay = ???

Copyright © Ville

Ikkala

WORMS

Kirjoita pelin aina **BAABAA**, niin saat loputtomat banaanipommit, lampaat ja minigunin. Sen jälkeen ammu millä tahansa aseella ja kirjoita panoksen lennon aikana nopeasti **AABAAB** ja saat uuden vuoron.

Copyright © Ville Ikkala

 Kirjoita pelin aikana BOBJOB, niin saat loppumattomat lampaat ja banaanipommit.

Tasokoodit Challenge-moodiin:

1 = veryeasy 2 = ohsoeasy 3 = unchains 4 = bjornpop 5 = dodgemax 6 = starturn 7 = heygeoff 8 = rezdoggy 9 = highkick 10 = long_ago 11 = hey_john 12 = satanics 13 = neardead 14 = scumbagz 15 = good_bye 16 = truthout 17 = 17thkind 18 = gogogogo 19 = pigspace 20 = trumpton 21 = paranoid 22 = mixtures 23 = very_mad 24 = insanity 25 = greatgig

---

Copyright © Ville Ikkala

Pane Caps Lock päälle, Sifth pohjaan

(näistä en täysin varma) ja kirjoita:

godmode = kuolemattomuus

highjump = super hyppy

supershopper = yllätys

HUOM: Koodit aktivoituvat painamalla

lopuksi vielä backspacea

Tässä ovat kaikki yksinpelin kenttäkoodit:

1. onceupona

2. timetherewhere

3. somesmallworms

4. whogotveryvery

5. annoyedand

6. decidedto

7. gotoarmsin

8. ordertowipe

9. outtheir

10. viciousenemy

11. counterparts

12. theydeveloped

13. somereally

14. coolweaponssuch

15. asbananabombs

16. andmagicbullets

17. theytrained

18. allnighttand

19. everydaysothey

20. wouldbecome

21. proficient

22. intheirwormly

23. wayssometimes

24. theywouldshoot

25. granniejust

26. fortunandlaugh

27. aboutitinthe

28. eveningtime

29. weapologiseon

30. behalfofallthe

31. territoriesthat

32. wewenttothe

33. troubleoftranslating

34. worms2intobutwe

35. didnthavetimeto

36. translatethese

37. passwordsnotthat

38. theyneedtobedone

39. wesupposethat

40. youarereally

41. expectinggto

42. seeawonderful

43. cheatmodewhen

44. finishthemissions

45. andyouareright

Copyright © Ville Ikkala

WORMS WORLD PARTY

---

1. Mene /data/missions kansioon.

2. Mikä tahansa mission.wam tiedosto voidaan avata muistiolla.
Siellä on infoa tehtävästä.

3. Jos menet kohtaan [HumanTeam], siellä on muutama juttu mitä voit muuttaa. Mission1.wam tiedostossa on kaksi asetta jotka saat (girder ja bazooka) Jos haluat loppumattomat panokset girders aseta arvoksi -1.

4. Voit muuttaa myös uita juttuja. Tässä on lista aseista ja tavaroista joita voit antaa madoillesi laittamalla jonkin noisto komennoista .wam tiedostoon muitten aseitten alle (-1 on loppumaton):

Ammo_FirePunch=-1
Ammo_BlowTorch=-1
Ammo_Parachute=-1
Ammo_Jetpack=-1
Ammo_Armageddon=-1
Ammo_MBBomb=-1
Ammo_SheepStrike=-1
Ammo_AirStrike=-1
Ammo_MagicBullet=-1
Ammo_BananaBomb=-1
Ammo_Freeze=-1
Ammo_Earthquake=-1
Ammo_BattleAxe=-1
Ammo_SallyArmy=-1
Ammo_SuperBananaBomb=-1
Ammo_CarpetBomb=-1
Ammo_DoubleDamage=-1
Ammo_DoubleTurnTime=-1

Ammo_FlameThrower=-1
Ammo_Donkey=-1
Ammo_CreateSpy=-1
Ammo_Grenade=-1
Ammo_lowGravity=-1
Ammo_Bungee=-1
Ammo_Girder=-1
Ammo_Dragonball=-1
Ammo_Bazooka=-1
Ammo_Handgun=-1
Ammo_BaseballBat=-1
Ammo_Shotgun=-1
Ammo_ClusterBomb=-1
Ammo_Batrope=-1
Ammo_Prod=-1
Ammo_FastWalk=-1
Ammo_LaserSight=-1
Ammo_PneumaticDrill=-1
Ammo_Longbow=-1
Ammo_Mine=-1
Ammo_SelectWorm=-1
Ammo_BridgeKit=-1
Ammo_GirderStarterPack=-1
Ammo_HolyHandGrenade=-1
Ammo_HomingMissile=-1
Ammo_HomingPigeon=-1
Ammo_VariusJumps=-1
Ammo_Kamikaze=-1
Ammo_MadCows=-1
Ammo_MineStrike=-1
Ammo_MingVase=-1
Ammo_Minigun=-1
Ammo_MoleBomb=-1
Ammo_MoleSquadron=-1
Ammo_Mortar=-1
Ammo_NapalmStrike=-1
Ammo_NinjaRope=-1

Ammo_OldWoman=-1

Ammo_PetrolBomb=-1

Ammo_Sheep=-1

Ammo_SheepLauncher=-1

Ammo_Skunk=-1

Ammo_SuicideBomber=-1

Ammo_Teleport=-1

Ammo_Uzi=-1

Ammo_Dynamite=-1

Ammo_MadCow=-1

Ammo_Axe=-1

Ammo_SuperSheep=-1

Copyright © Ville

Ikkala

WWF WRESTLEMANIA

Voitat matsin
Pysäytä peli ja kirjoita:
hulkhoganwearsyellownickers
ja sitten jatka peliä

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita pelin aikana:

Ctrl+shift+F8 = vaihtaa kartan väriä Ctrl+shift+F9 = korjaa vauriot Ctrl+shift+F10 = poistaa mustan lipun

Kun valitset jonkun radan pain s tai r pohjaan (s = aurinkoinen ja r = vetinen sää). Kun valitset quick racea tai single racea, paina m pohjaan.

Paina pelin aikana sitä nappia, minkä olet valinnut "hud toggleksi", niin voit ampua raketteja.

Copyright © Ville Ikkala

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Näin saat rahaa heksaeditorilla

Mene pelin **GAME_?** (?=tallenteesi numero) hekemistoon
ja lataa sieltä tiedosto **LIGLOB.DAT** heksaeditoriin.
Muuta tiedoston 7 ensimmäistä lukua lukuihin:
5A 7A 5A 7A 5A 7A 5A.

Copyright © Ville Ikkala

Paina ~ (tilde) niin saat konsolin esille ja kirjoita seuraavat koodit:

xgod = Kuolemattomuus xfly = lento moodi xghost = ???

xwalk = xfly ja xghost koodit pois päältä killpawns = Tappaa kaikki viholliset setjumpz # = Asettaa hyppykorkeuden (500 = normaali) setspeed # = Asettaa nopeuden (2 = Normaali) summon = ???

allammo = ???

Copyright © Ville Ikkala

X-COM 3: APOCALYPSE

Peliin saa 2 Miljardia rahaa, kun muuttaa savegame tiedoston (esim. **SAVEGAME.01**) seuraavasti:

33D40 FF
33D41 FF
33D42 FF
33D43 7F

Copyright © Ville Ikkala

X-FILES GAMES

Lisää tallennuspaikkoja saa kun painaa **Shift**iä ja klikkaa **Load/Save**-kuvaketta. Salasanan voi ohittaa, kun klikkaa **o**-kirjainta **Welcome-tekstistä** Willmores-asemalla.

Copyright © Ville Ikkala

X-GAMES PRO BOARDER

Kaikki kentät (IMUROI)

Copyright © Ville Ikkala

X-GUARD

Kenttä koodit

02 = **TIMEWARP**
03 = **VOYAGE**
04 = **STARFIELD**
05 = **PRISON**
06 = **FORTRESS**
07 = **NEUTRAL**
08 = **MORTALITY**
09 = **OPERATION**
10 = **TRANSPORT**
11 = **FLOODGATE**
12 = **NEXUS**
13 = **TITAN**
14 = **WRATH**
15 = **REVENGE**

Copyright © Ville Ikkala

X-MEN

Valitse Save/Restore ikoni, kirjoita **ALT** pohjassa **002** (käytä numeronäppistä) ja lopuksi paina **ENTER**. Sitten syötä jokin seuraavista koodeista ja paina taas **ENTER**:

? = Näyttää missä olet (jenkki-näppikseltä)
HLTH = Palauttaa hahmojesi energiat
JMP = Voit teleportata haluamaasi huoneeseen

Copyright © Ville Ikkala

X-MEN - THE RAVAGES OF APOCALYPSE

Paina **~** niin konsoli tulee esiin. Sitten kirjoita jokin seuraavista koodeista:

logan = Kuolemattomuus
notarget = Näkymättömyys
noclip = Seinien läpi kävely
fly = Lento moodi
ammo = Täydet ammukset

Copyright © Ville Ikkala

Kirjoita lennon aikana WIN. Saat loppumattomat suojat ja ammukset (ei toimi kaikkissa versioissa).

<u>Esteradat on helppo läpäistä näin: </u>

Käynnistä jokin heksaeditori ja etsi sieltä pilottitiedostosi (<i>pääte plt</i>). Etsi pilottitiedostostasi heksapaikat 134, 135, 136 ja muuta ne luvuiksi 08. Nyt pilottisi on läpäissyt esteradat ja saanut vieläpä kolme mitallia.

<u>Kokeile myös tätä:

</u>

Lataa tallennuksesi heksaeditoriin ja muuta sektorista 1

heksat 240, 241 ja 242 0F:ksi.

Copyright © Ville Ikkala

X-WING ALLIANCE

Kirjoita ensin **IAMCHEATER** ja sitten koodi:

EWOKSRULE = Kuolemattomuus
MASTERYODA = Loputtomasti ammuksia
HYPERMETO## = Warppaa tasolle ##

Copyright © Ville Ikkala

XARGON

Painamalla pelissä **kolme kertaa F7** saat täydet energiat, kaikki avaimet ja väliaikaisen kuolemattomuuden (kestää n.20 sek.). Painamalla **kolme kertaa Z** saat lisää pisteitä.

Copyright © Ville Ikkala

XATAX

Kenttien koodit:

2 = **TCGWXY-7BFJMT**
3 = **1MG2FG-SV91SZ**
4 = **FDNCW1-ADVA4U**
5 = **3PNXX1-R1NUCG**
6 = **P52G5T-G78HB2**
7 = **L22ZGJ-DWM46F**
8 = **EYH34W-PR7X5K**

Copyright © Ville Ikkala

XMAS LEMMINGS

Kirjoita koodiksi **SNOWFLAKES** ja aloita peli normaalisti. Painamalla pelissä numeronäppäimistöltä **5**:sta pääset seuraavaan kenttään.

Laita tunnussanaksi **VERSIONNUM**, niin näet pelisi versionumeron.

Copyright © Ville Ikkala

Z

Viimeisessä tehtävässä kirjoita "**NO WAY MAN**"
isoilla kirjaimilla, niin viimeisen tehtävän jälkeen
pääset vielä yhteen ylimääräiseen tehtävään.

Copyright © Ville Ikkala

ZANY GOLF

Viimeisessä kentässä on hiirenkolo, johon
kaksi silmää ilmestyvät aina silloin tällöin.
Puttaa pallo koloon, kun silmät muuttuvat punaisiksi ja
pääset salakentään.

Copyright © Ville Ikkala

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Paina **CTRL+ALT+C** ja kirjoita joku seuraavista koodeista:

Delian Treasury = rahaa 1000 lisää
Ambrosia = Voita tehtävä
SoundFrags = ???
Fireballs from Heaven = ???
Bowvine and Arrows = ???
Cheese Puff = ???

Copyright © Ville Ikkala

Käynnistämällä pelin komennolla GAME TranIsEvil

tai ZONE66 -? -? -? TranIsEvil pääse heti aloitus-

valikkoon.

Kirjoita pelin hakemistossa seuraavat rivit ja saat

kaikenlaista kivaa:

DEBUG

NMAPADAT3.Z66

L

E 06B3 FF

E 06B4 78

E 06B5 78

E 06B6 07

E 06D7 01

E 06D8 01

W

Q

Copyright © Ville Ikkala

ZONE RAIDERS

Paina tehtävän aikana **F11** ja kirjoita
jokin seuraavista koodeista:

ISITWENTY = Täysi kartta.
ISILETSBAIL = Pääset kyseisen tehtävän läpi.
ISIWHEELS = Saat X-Carin, kun pääset kyseisen tehtävän läpi.
ISIFATPACKED = Saat kaikki aseet, panokset ja powerupit
ISIQ = Kuolemattomuus
ISISLEEP = Jäädyttää viholliset

Copyright © Ville Ikkala

ZOO TYCOON

Paina **SHIFT** ja **F4** yhtäaikaa, niin saat 10,000 dollaria.

Anna puistollesi nimeksi **Cretaceous Corral**, ja pääset ohjastamaan Jurassic Park -wannabeta.

Nimellä **Xanadu** puistosi taas täyttyy yksisarvisista.

Copyright © Ville Ikkala

Enter these codes at the Title Screen:

TOUGH GUY = Invulnerability

KICKASS = Unlimited Bombs

Cheats Enabled:

From the options screen press Esc to pull up the config menu. Now type the word Phonebook and press Esc again. When you're playing the game pressing 0 on the top number keys takes you to the next stage, pressing 3 gives you the bonus stages and holding Ctrl gives you a super jump

---

Copyright © Ville Ikkala

ZOOL 2

Options-valikossa paina **ESC**iä päästäksesi konfiguraatiovalikkoon ja kirjoita **PHONEBOOK** ja paina uudelleen **ESC**iä. Pelissä painamalla **0**:aa pääset seuraavaan kenttään, painamalla **3**:sta pääset bonustasoon ja painamalla [**CTRL]** voit hyppiä melkoisia loikkia.

Copyright © Ville Ikkala

ZORRO

Kun putoat korkealta, paina **ESC**-näppäintä
juuri ennenkuin osut maahan. Kun kuvaruudulle
ilmestyy **QUIT**-kysymys, vastaa siihen **No**.
Tällä tavoin vältät kuolemisen.

<u>Näin saat heksaeditorilla kuolemattomuuden:</u>
Etsi merkkijono **0D 00 7F** ja korvaa se
merkkijonolla **0D 00 EB**. Etsi seuraava samanlainen
merkkijono ja korvaa sekin samoin.

Copyright © Ville Ikkala

ZPC

Pidä **CTRL** pohjassa ja kirjoita seuraavat koodit:

ack = energiat
tetsuo = kuolemattomuus
psion = kaikki aseet

Kentän valinta
Paina pohjaan **ALT+ESC** kun valitset **New Game** kohdan.

Copyright © Ville Ikkala

ZZT

Paina pelin aikana **SHIFT**+**?**. Sitten kirjoita mustaan laatikkoon jokin alla olevista koodeista:

Gems = Jalokiviä
All keys = Kaikki avaimet
Ammunition = Ammuksia
Debug mode on = debug moodi ON
Debug mode off = debug moodi OFF
Full health = Energiaa
Darken room = pimeetä
Lighten room = Valoisaa

Copyright © Ville

Ikkala

<font face="Arial"><font size="2">

<u>Hyökkäys kartanoon</u>

Portin räjäytyksestä tajuttomaksi mennyt vartija alkaa heräillä,

joten nyrkkiä silmään. Ota menehtyneelää vartijalta konekivääri,

lipas ja juoma (juomat kannattaa aina kulauttaa). Juokse taloa

kohti ja ammu kaksi vastaantulevaa miestä. Työnnä ankkuripatsas

sivuun ja astu labyrinttiin. Heti ensimmäisen kulman takana on

aseistettu mies, joten ole valmiina ja täytä hänet lyijyllä. Hän jättää jälkeensä valokuvan. Käänny seuraavasta haarautumasta oikealle.

Näyttäydy miehelle ja tulita kulman takaa siten, että vihollisesi osuu aina seinään, mutta sinun ammuksesi löytävät kohteensa. Ota

köysi kortin vierestä ja jatka matkaasi eteenpäin kohti risteystä, jossa kohtaat yhden miehen lisää. Valitse ylöspäin johtava tie.

Poista kävelyäsi haittaava mies ja jatka kohti umpikujaa, josta löydät lippaan. Palaa takaisin risteykseen ja lähde alas. Tee kohtaamaasi mieheen ylimääräisiä aukkoja ja jatka kunnes löydät paikan, jossa

on neljä korttia. Ota maasta koukku ja ole valmiina kohtaamaan

lisää vihollisia. Tulitaistelun jälkeen hyppää ruudun päälle ja päädyt maanalaiseen luolaan. Poista luolan ylimääräinen asukki ja ota

portaiden juurelta juoma ja alttarin edestä muistikirjan puolikas. Työnnä arkkua kunnes alttari nousee ja löydät metallisen pelikortin. Arkun siirtämisestä hermostunut hirviö tulee kohti. Ammu aluksi sarja konekiväärillä ja viimeistele revolverilla. Jos ammut pelkästään konekiväärillä, ei hirviö jätä jälkeensä tarpeellista miekkaa. Jos haluat poistua luolasta toista tietä, käytä pelikorttia alttariin. Palaa takaisin

risteykseen ja mene kaksi ruutua ylös ja yksi vasemmalle. Lähde alaspäin vievälle tielle. Matkaasi saapuu estimään haulikolla varustettu gangsteri. Tee hänestä maahan hajoava ruumis ja jatka eteenpäin, kunnes saavut huitovien oksien eteen.

Miekkaile oksat kumoon ja kävele eteenpäin. Patsaalla kohtaat Shorty Legin, joka onkin kovempi vastus. Paras taktiikka on mennä patsaan taakse ja ampua kaikella mahdollisella ammuksia säästelemättä. Ota paperi ja yhdistä köysi ja koukku. Heitä koukku patsaan käteen ja ovi aukeaa.

<u>Kellarin pimeydessä</u>

Pudotuksessa aseesi tipahtavat alas, mutta ei hätää: niitä löytyy kyllä myöhemmin lisää. Ota kolikko, kampi ja paperipussi. Jatka matkaasi oven ohi Strikerin ruumiin luo. Ota muistikirja ja piippurassi. Tee vanha etsivä-temppu ovelle eli työnnä paperi oven ali ja irrota toisella puolella oleva avain piippurassilla. Avaa ovi ja päädyt tuttuun paikkaan (jos olet harrastanut itsesi tappattamista). Ulosheittäjästä pääsee eroon menemällä tynnyrin taakse aivan vivun viereen ja puhaltamalla paperipussin täyteen. Pamauta paperipussi ja kun mies nousee, väännä vivusta. Miehen poistuttua kuvioista ota haulikko, kirja ja juoma. Mene kellon taakse ja käytä kampea salakäytävän avaamiseen.

Nappaa kirja ja ammukset mukaan ja juokse hissiin. Talon alakerrassa poista häiritsevä haitarinsoittaja repimällä paperi, jolla sait avaimen. Ota jäljelle jäänyt koukku mukaasi ja mene ovesta. Hae puinen hakkausväline ämpärin vierestä ja mene seuraavasta ovesta ampumaradalle. Miehet eivät vielä ole huomanneet sinua, joten ammu toinen haulikolla ja käy toisen kimppuun parhaaksi katsomallasi tavalla. Ota pöydältä ammuksia ja mene huoneen perälle, jossa on neljä ampumataulua. Pyöritä kaikkiin ruutu ja ovi aukeaa. Hakkaa pistoolimies hengiltä ja ota huoneesta juoma, viskipullo ja jos lukeminen kiinnostaa, huoneen perältä vielä kaksi hyvin piilotettua kirjaa. Laita kolikko oven vieressä olevaan koneeseen niin voitat kaksi pelimerkkiä. Palaa takaisin ampumaradalle ja yllätä kännissä oleva mies. Miehen menehdyttyä ota nurkasta säkki ja sieltä joulupukin asu. Ryhdy joulupukiksi ja mene portaita pitkin yläkertaan.

<u>Jo talossa joulu on</u>

Aitona joulupukkina hakeudu ensin keittiöön. Varo kuitenkin aulassa olevaa patsasta, joka heittää sinua atraimella. Atrain on tosin hakeutuvaa mallia, mutta sen voi harhauttaa aulassa joskus kävelevään kokkiin. Atraimesta eroon päästyäsi ota patsaalta kruunu pois ja mene keittiöön. Keittiössä syö ruokapöydältä ja ota pannu, koska se suojaa kokin puhallusputkelta. Tee keittiöstä löytyvästä viinistä ja myrkystä tappava sekoitus ja aseta se aulassa olevan patsaan vastakkaisella seinällä olevan oven eteen. Ovi avautuu ja ulos astuu kaksi sekoitusta juonutta miestä, jotka kuolevat jalkojesi juureen. Mene ovesta ja laita pelimerkit jukeboxiin. Puinen avaa oven ja kultainen saa lattialle ilmaantumaan dublonin. Mene ovesta, jonka puinen pelimerkki avasi. Ota huoneesta konekivääri, lipas ja luodinkestävät liivit. Laita liivit päällesi ja lähde yläkertaan. Heti yläkertaan päästyäsi kohtaat naureskelevan pistoolimiehen, joka on hyvää saalista saamallesi konekivääreille. Availe ovia, kunnes päädyt biljardihuoneeseen. Biljardipöydän takana oleva mies heittää pöydälle pistoolin ja hyökkää kimppuusi. Tapa hänet ja ota miekka. Käy hakemassa huoneen perältä olevasta kirjahyllystä lisää lukemista ja palaa käytävälle. Mene viimeisestä ovesta makuuhuoneeseen. Huoneen nurkassa pari miekkailevia käsiä vartioi toista<font face="Arial" size="2"> puolikasta pergamentista, jonka löysit biljardihuoneesta. Käsiä vastaan ei tarvitse miekkailla, jos ei halua ratkaista seuraavaa ongelmaa itse. Laita kruunu patsaan päähän ja mene huoneen perällä olevasta ovesta. Ota amuletti, niin pääset leijumaan ylempään kerrokseen. Selvittyäsi noususta ota viesti lattialta ja kulauta oven vieressä oleva juoma. Avaa ovi ja hae nopeasti vasemman nurkan takana olevasta arkusta konekivääri ja lipas. Pian kimppuusi käy karateka ja karski pistoolimies.

Ammu heidät maan sisään ja nappaa mukaan kranaatti ja avain. Käy huoneessa, josta pistoolimies tuli ja laita dubloni vieteriukkoon, saat punaisen tupsun. Mene suljetusta ovesta huoneeseen, jossa Srikerin tappanut pelle sijaitsee. Pelle ei kuitenkaan pysty sinua vahingoittamaan, mutta seuraa sinua kaikkialle ja hyppii iloisesti vieressä. Tästä oliosta pääsee eroon heittämällä tupsun talvipuutarhan ovesta sisään. Pelle lähtee

tupsun perään ja kuolee puutarhan kääremisiin. Mene puutarhaan ja osoita alakerran gangstereille todellista joulumieltä antamalla heille joululahjaksi kranaatin savupiipun kautta. Ota ase käteen ja hyppää savupiippuun.

Alakerrassa kranaatti poisti muutaman miehen, mutta kolme on vielä jäljellä. Ammu reilusti kaikella mahdollisella, koska kohta aseita ei taaskaan ole. Murhatyön jälkeen ota kuusesta biljardipallo ja vie se yläkerran biljardipöydän viereiseen peliin, niin huoneen perällä oleva ovi aukeaa. Mene ovesta. Päädyt pimeään, mutta et ainakaan ole yksin. Kun valot vihdoin palaavat huomaat olevasi vangittuna Yksisilmä-Jackin huoneessa. Jack kertoo sinulle tarinan Lentävästä Hollantilaisesta. Miehen mentyä avaa koukulla tiesti vapauteen. Mene takaisin alakertaan kohti keittiötä. Talon etuovesta tulee Elizabeth ja jäät taasvangiksi.

<u>Tyttö sopassa</u>

Elizabethin kerrottua oman tarinansa siirryt ohjailemaan 8-vuotiasta Grace Saudersia, jonka pitäisi vapauttaa Carnby. Työnnä ensin pienemmän sisään- käynnin tukkiva este pois ja poistu huoneesta. Ota voileipä ja pippuri pöydältä.

Jos haluat vihjeen, anna linnulle siemeniä. Mene seuraavasta ovesta ja lähde heti juoksemaan vasemmalle. Piiloudu nurkkaukseen ja odota, että merirosvo kävelee ohitsesi. Lähde sitten juoksemaan sinne, mistä piraatti tuli ja kiipeä tikkaita ylös. Laivan seuraavassa kerroksessa jatka kiipeämistä kohti kantta.

Kannella sinun pitäisi päästä toisesta luukusta sisään. Se käy parhaiten kävelemällä istuvan miehen selän takaa ja lähestymällä luukkua laatikoiden suojassa.

Ennen luukusta pudottautumista ota kannelta sytytin.

<u>Tykin voimaa</u>

Huoneessa ota pienestä arkusta pieni tykki, sängyn takaa kapteenin sauva ja hyllystä kristallimaljakko. Laita tykki oven eteen ja ripottele pippuria tykkiin.

Heitä maljakko rikki ja ovesta tulee piraatti ihmettelemään kolinaa. Käytä sytytintä tykkiin, joka ampuu kuolettavan pippurilatauksen piraatin päälle. Ota menehtyneeltä piraatilta kello ja mene vastakkaisella seinällä olevasta ovesta keittiöön. Nappaa keittiön pöydältä kananjalka ja soita kelloa ruokahissin edessä.

Luukun avauduttua kiipeä hissiin, josta löydät avaimen. Päästyäsi talon viralliseen keittiöön, jossa Carnby mäiski kokkia paistinpannulla, avaa harmaan kaapin ovi avaimella. Kaapista löytyy jäitä ja siirappia. Ennen kuin lähdet keittiöstä, jätä oven kohdalle kasa jäitä. Aulassa kuulet tutun äänen, mene takaisin keittiöön ja sinua seurannut gangsteri poistaa itsestään hengen liukastumalla jäähän. Nouse portaita yläkertaan ja huomaat, että yläkerran miesvahvuus on lisääntynyt yhdellä. Jätä tahmea siirappi oven kohdalle gangsteria estämään ja mene ovesta. Juokse biljardihuoneeseen. Ota biljardipöydän päädystä pelimerkki, jos keksit sille jotain käyttää, muuten mene seuraavaan huoneeseen. Käytä kapteenin sauvaa kirjoituspöytään saadaksesi Carnbyn vapauttavan avaimen ja kirjan. Mene huoneeseen, josta Carnby löysi talismanin ja leijui ylempään kerrokseen. Aseta kapteenin sauva lattialle paikkaan, jossa talismani oli. Se muuttuu Loa-sauvaksi ja sinä siirryt talon aulaan. Keittiöstä löydät yhden miehen lisää. Juokse takaisin aulaan ja seuratessaan sinua mies liukastuu ja kuolee. Soita kelloa ruokahissin edessä päästäksesi takaisin alas. Kokit ovat kuitenkin palanneet keittiöön ja sinä jatkat seikkailua Carnbynä.

<u>Carnbyn paluu</u>

Venyttele käsiäsi, kunnes käteesi osuu lattialla oleva avain, joka vapauttaa sinut kahleista. Ahdista piraatti vasten seinää ja hakkaa hänestä henki pois. Lattialle jää todella tuhti terveysjuoma ja miekka. Lähde huoneesta pois ja kimppuusi käy lisää väkeä (kaikki laivassa olevat piraatit kuolevat parhaiten miekalla ja pitämällä space ja oikealle osoittava nuolinäppäin pohjassa, haavoitut vain hyvin harvoin).

Käytävällä henkesi on jälleen uhattuna, mutta miekalla homma hoituu. Mene vasemmalle ja käytävän viimeisestä ovesta sisään muuttamaan piraatti ruumiiksi ja poista lattialta ammukset ja juoma. Oikealla seinällä olevasta ovesta pääsee laivan viinavarastoon, joka tosin on asutettu. Asukin brutaalisti paloiteltuasi kerää kaikki hyödyllinen kama ja laita paidan alle vähän panssarointia. Mene portaiden viereisestä ovesta. Huoneessa on kaksi piraattia lisää sekä hohtimet ja tulikuuma hiilihanko, jonka laitat taskunpohjalle käyttää odottelemaan. Huoneen nurkassa sijaitsee vielä hyödyllinen avain. Avaa avaimella käytävän viimeinen suljettu ovi, joka johtaa ruutivarastoon. Siellä olevaa piraattia ei kannata ampua kuin itsemurha-tarkoituksessa, joten miekalla koreasti pistellen piraatti kuolee ja jättää tynnyrillisen ruutia. Nouse tikkaita seuraavaan kerrokseen. Availe ovia, kunnes löydät huoneen, jossa on tykki ja huoneen, jossa on piraatteja talviunilla. Herätä tykkihuoneen kuorsaava piraatti terävällä laukauksella ja viimeistele miekalla. Ota tykki omaan käyttöön hohtimilla ja työnnä se oikeaan asentoon. Asenna tykkiin sytytyslanka ja käy tipauttamassa ruutitynnyri unihuoneeseen. Ota kuuma hiilihanko takataskusta ja sytytä sillä tykin sytytyslanka. Mene ihmettelemään suurta tuhoa pienellä alueella ja ota pussillinen kolikoita sekä juoma raunioituneiden sänkyjen luota. Käytävällä on vielä kaksi lukittua ovea, joista oikeanpuolimmainen avautuu kolikoita ravistelemalla.

Ulos astuu kaksi pienikokoista kokkia lihakirveineen. Heistä eroon päästyäsi mene keittiössä olevasta ovesta tappamaan viimeinen kokki, joka omistaa metallisen pelikortin. Avaa kortilla viimeinen lukuittu ovi ja joudut taas Elizabethin taian vaikutuksen valtaan. Onneksi huoneeseen astelee Grace Saunders, joka pelastaa tilanteen. Avaa ovi laittamalla Loa-sauva patsaan käteen ja ovesta mentyäsi käytä kananjalkaa. Kananjalalla alttaria koskettamalla Grace kutsuu paikalla hengen, joka heittää Elizabethin takaisin omaan aikaansa ja tavalliseksi kuolevaiseksi.

<u>Viimeinen taisto</u>

Elizabethin poistuttua Carnbyn hallitseva taika haihtuu ja Carnby putoaa lattialle.

Gracen kutsuma olio alkaa kuitenkin tehdä tuloaan lattian läpi, joten pakene. Nouse käytävän päässä olevia tikkaita kannelle ja tapa kaikki siellä olijat miekalla. Yksi kuitenkin kiipeää mastoon. Ota hanuristilta jäänyt koukku ja kiipeä miehen perään.

Pudota mies mastosta miekalla ja siirry koukulla narua pitkin karatekan luo, joka jo odotteleekin sinua kapteeni Nicolin miekka kädessään. Puhkottuasi karatekan hän tipahtaa alas miekka mukanaan. Hyppää perään ja aseista itsesi kapteeni Nicolin miekalla. Tässä vaiheessa Yksisilmä-Jack on sitonut Gracen mastoon kiinni ja aikoo ampua häntä tykillä. Juokse äkkiä Gracen luo ja vapauta hänet hohtimilla. Tykin sytytyslanka palaa aika hitaasti, mutta jos aikailet liikaa, koko laiva räjähtää palasiksi.

Yksisilmä-Jackiin tehoaa vain ase, joka on taottu ennen hänen kuolemattomaksi tulemistaan, eli kapteeni Nicolin miekka. Jackia vastaan miekkaillessa on muistettava, että ensimmäinen kuolema ei ole lopullinen ja vasta toinen kuolema johdattaa kirotun sielun helvettiin.

Copyright © Ville Ikkala

 <font face="Arial" size="2"><u>KOULU</u> Ota luonnontieteen luokan oven vierestä passilaatta. Anna se opettajalle. Poistu luokasta. Ota käytävällä olevasta vesialtaasta purkka. Mene liikuntasaliin. Hyppää pomppu-laudalta hevoselle. Hyppää sieltä katossa oleville tika-puille. Mene tikapuita pitkin katolle. Katso reunalta alas.

Kymmenellä pisteellä saat pelissä vihreän mällin, joka pitää sylkeä kadulla kävelevän kaljupää rehtorin päälle. Kun onnistut siinä, lähtee rehtori tulemaan katolle. Ota maassa lojuva keppi ja käytä sitä pyörivään rupeliin. Rupelit pysähtyvät, mene rupeleiden välistä alas käytävälle ja poistu koulusta.

<u>PUISTO</u>

Puhu Toddin jengiläisillä. Kaada roskapönttä ja ota sieltä paperin pala.

<u>OMA KOTI</u>

Vastaa puhelimeen, Ota maasta suurennuslasi.

<u>KAUPPA</u>

Kysy myyjältä Todista.

<u>PUISTO</u>

Yritä ottaa kuollut orava. Puhu jengille. Mene Burgerworldiin hakemaan jengiläisille ruokaa.

<u>BURGERWORLD</u>

Kysy johtajalta ruokaa.

<u>KAUPPA</u>

Koeta ottaa nachoja. Puhu silmälasipäiselle miehelle pelikoneen vieressä. Kysy nachoista ja pyydä dollaria.

<u>VETERAN'S HALL</u> Puhu Buzzcutille. Yritä pestä tankki. Yritä avata tankin päällä oleva luukku. Puhu kitaraa soittavalle miehelle ja kysy valaista.

<u>KAHVILA</u>

Puhu tytölle oven suussa. Anna hänelle paperinpala, jonka sait roskapöntöstä. Juo kaikista huoneen kahvikupeista. Eräällä pöydällä on kirja, ota se. Laita Beavis puhumaan tiskillä olevalle miehelle, joka lähtee sitten pois. Laita Beavis juomaan kahvikoneesta. Beavis muuttuu omituiseksi.

<u>VETERAN'S HALL</u> Aukaise tankin kattoluukku Beaviksella, joka saa sen nyt auki.

Olet nyt vankilassa.

<u>VANKILA</u>

Ota sellistäsi vessapaperirulla ja saippua. Anna saippua Beavikselle, jätä saippua lattialle sen jälkeen, kun Beavis on maistanut sitä.

Puhu sängyllä istuvalle miehelle. Sängyn alla oleva hullu hoitelee vartijan ja saat avaimet. Ota avaimet lattialta ja käytä niitä sellisi oveen.

<u>PIHA</u>

Puhu vihreäpaitaiselle miehelle, jolla on kolikko. Ota penkiltä tyyny.

Heitä maassa oleva koripallo muurilla olevaan vartijaan. Ota pyyhe naisvartijan vierestä. Mene hullujen osastolle. Puhu kirjaa lukevalle miehelle. Ota palikat, kamera ja nalle. Avaa kaappi ja ota sähkölaite.

<u>VANKILAKOPPI</u>

Anna sängyn alla olevalle hurahtaneelle miekkoselle nalle palikat, vessapaperi ja tyyny. Ota tyynystä tuleva laite lattialta ja käytä sitä kameraan.

<u>PIHA</u>

Ota kolikkoa heittelevästä miehestä kuvia niin kauan, että hän sekoaa ja aloittaa mellakan. Joudut takaisin selliin, mutta pääset sieltä taas ulos avaimillasi. Mene pihalle ja ota maasta oleva kolikko, jonka viet sellissäsi olevalle miehelle. Päädyt vankilan portille.

<u>PAKO</u>

Käytä sähkölaitetta tuolilla nukkuvaan vartijaan ja mene auton sisään.

Naiset heittävät sinut teurastamon pihalle.

<u>TEURASTAMO</u>

Ota yksi lauta pinosta ja laita se jalkakahleiden väliin. Hyppää laudan päälle, niin Beavis pääsee kahleista. Ota Beaviksellä peltisakset ja käytä niitä kahleisiin. Palaa takaisin teurastamolle. Ota maasta rekisterikilpi ja palaa sisälle. Ota pihvi maasta ja räplää koneessa vivun vieressä olevaa mittaria, jonka jälkeen väännä vipua. Ota koneesta lentävä kirves.

<u>FARMI</u>

Puhu miehelle ja kysy kaikkea mahdollista.

<u>VETERAN'S HALL</u> Puhu ovella olvalle miehelle. Kysy kaikkea mahdollista.

<u>ELÄINTÄYTTÄJÄN KAUPPA</u> Ota jäniksestä lankaa. Ota laatikosta käärmeensilmä. Ota tiskiltä kynä ja puhu naiselle.

<u>KOTI</u>

Yhdistä purkka ja lanka. Käytä yhdistelmää ikkunan alla oleviin ritilöihin ja saat kolikon.

<u>KAHVITALO</u>

Puhu lavalla olevalle miehelle, jotta hän lähtee pois. Käytä mikrofonia, jotta voisit pelata Air Guitaria. Mene vessaan ja käytä kolikkoa kondoomikoneeseen.

<u>BURGERWORLD</u>

Puhu naiselle, joka syö. Kysy Toddista ja avaimista. Ota häneltä hampurilainen ja heitä se tuulettimeen. Mene takahuoneeseen ja ota sieltä paistinlasta ja lähde pois.

<u>KAUPPA</u>

Käytä kondomia tankkien välissä olevaan ilmatynnyriin.

<u>KOULU</u>

Anna kondimi talonmiehelle, josta hän tekee kumisen koiran. Kysy häneltä lukoista.

<u>VANKILA</u>

Anna koiralla pihvi. Heitä koiralle kuminen koira ja katkaise koiran kahleet peltisaksilla. Ota maasta vasara ja mene tunneliin.

Mene sellistäsi hullujen osastolle. Anna kirjaa lukevalle miehelle kärmeensilmä ja sen jälkeen kysy häneltä kirjaa. Anna kirja sellissäsi olevalle hullulle, joka majailee sängyn alla. Vanki tulee pois sängyn alta ja vartijat hakevat hänet pois. Ota lattialta vangilta tippuneet hampaat ja lähde vankilasta.

<u>PUISTO</u>

Käytä kynää kylttiin, jossa lukee "ilmainen pysäköinti". Auto varastetaan, jonka jälkeen voit käyttää paistinlastaa auton alle jääneeseen oravaan. Lasta jää kiinni ja irtoaa, kun lyöt sitä vasaralla. Ota irronnut orava.

<u>ELÄINTÄYTTÄJÄN KAUPPA</u> Anna orava naisella, joka täyttää sen. Kysy naiselta karhusta ja lähde pois.

<u>KAHVITALO</u>

Puhu Buzzcutille. Hän päästää sinut irti, kun potkaiset häntä jalkojen väliin. Karhu on Veteran's Hallilla.

<u>VETERAN'S HALL</u> Potkaise karhua. Mene karhun taakse ja työnnä käsi pari kertaa sen sisälle, jotta saisit karhun sisällä olevan kaukosäätimen.

<u>KOULU</u>

Anne täytetty orava talonmiehelle. Mene liikuntasaliin ja ohjaa Beavis kiipeämään köyttä pitkin. Lyö Beavista pyyhkeellä, jonka jälkeen katkaise köysi kirveellä. Tiput lattian läpi alakertaan.

Ota maalipurkki altaan alta. Avaa keskimmäinen laatikko ja ota sieltä kaappien lukkojen yhdistelmät. Lähde ovesta käytävälle.

Käytä kansiota kaappiin 69. Ota kaapista avaimet ja lähde pois.

<u>FARMI</u>

Anna hampaat miehelle. Avaa tallin ovi kaukosäätimellä. Mene autolle.

Ota autosta rekisterikilvet pois ja laita tilalle Toddin kilvet. Käytä maalipurkkia autoon. Käytä avaimia autoon. Olet suljettuna auton takakonttiin. Kaupan pihalla on nainen, pyydä häntä aukaisemaan takakontti. Käytä avaimia taas autoon ja peli on pelattu läpi.

Copyright © Ville Ikkala

BAD MOJO

Kellari

Mene ylös tulitikkurasian luo, sitten vasemmalle ruostuneelle vedenlämmittäjän jalalle. Mene ylös jalkaa pitkin ja käänny oikealle. Mene putkea pitkin ja tule alas toisesta jalasta. Mene ylös 3 ruutua ja käänny oikealle. Työnnä tupakkaa siten, että se kääntyy hämähäkkiä päin niin hämyri kuolee. Mene alas 2 ruutua ja sitten mene ''Cockroach Coralliin''. Mene kuolleiden ötököiden yli ja työnnä sitten liikkuva pala oikeaan yläkulmaan sillaksi. Nouse työpöydän jalkaa pitkin ja mene imurin pistokkeen luo ja kävele siihen niin, että se käynnistyy. Sammuttaaksesi imurin sinun täytyy mennä 1 ruutu alas ja sitten vasemmalle kunnes tulet pöydän reunalle.

Mene jalkaa pitkin alas ja sitten poikittain olevalle tukipuulle. Kun olet kohdassa, jossa on imurin johto roikkumassa maalipurkin yllä, niin mene johtoa pitkin alas niin, että se koskee maaliin ja imuri sammuu. Mene takaisin imurin tykö ja mene imurin letkua pitkin kunnes löydät kaapelin. Mene kaapelia pitkin roskiksen kautta kunnes löydät maalihyllyn. Mene pensselin yli hyllylle ja siitä sitten hyllyssä olevasta kolosta. Mene yksi ruutu alaspäin ja sitten toisesta kolosta. Mene 1 ruutu alas ja 1 oikealle ja sitten keppiä pitkin sulakerasialle. Mene oikealle puolelle masiinaa. Kävele sulakkeiden päältä niin, että mittarissa on lukemat ''7-6-5-8''. Silloin sulake kärähtää. Tämä on tärkeää pelin myöhemmässä vaiheessa.

Mene alas mopin vartta pitkin lattialle. Mene lattian poikki vasemmalle kunnes saavutat sängyn jalan. Nouse sängyn päälle ja mene sänkyä pitkin niin, että saavutat TV-aterian. Mene aterian yli radion luo, ja sitten sen taakse. Kiipeä hopeista katodiputkea pitkin vasemmalle ja kosketa lankaa. Katso video. Kiipeä sitten radion päälle ja tönäise lääkepurkin pohjaa. Kun pilleri tulee ulos tiputa se tölkkiin. Katso video. Mene lattialle sängyn alle sikarilaatikon luo. Poistu pistorasiassa olevasta rei''ästä.

Vessa

Mene vessapaperikoneen sisälle ja työnnä lukkoa niin, että se aukeaa. Mene paperia pitkin lattialle. Mene 2 ruutua alas ja 1 vasemmalle. Kävele ylös maalaamatonta kohtaa seinässä rotan kolon yläpuolella altaalle. Mene 1 ruutu vasemmalle rikkinäiselle peilille. Mene sisälle kohdasta mistä lasi puuttuu ja sitten 3 ruutua ylös ja mene sisälle käytettyjen partaterien kolosta. Mene alas ja työnnä pultti partaterien päälle. Lähde pois ja mene rotankoloon. Katso video. Älä välitä palavasta tupakasta vielä. Poistu vasemmalta.

Keittiö

Seuraa putkia jääkaapissa kunnes pääset ulos sieltä. Mene alas lattialle. Mene huoneen poikki vasemmalle mopin luo ja mene sitä pitkin ylös. Mene pöydän poikki oikealle kunnes tule lieden luo. Kierrä yläkautta kahden kattilan välistä alas ja työnnä korkki alas. Mene sisälle rei’’ästä. Työnnä läppä kiinni ja lähde pois. Mene 1 ruutu alas,1 vasemmalle ylitä kädensija ja kierrä alakautta pienen torakan luo. Mene sen viereen niin se hyppää selkääsi. Mene tiskialtaalle ja veitsen loppuun niin lusikka tippuu alas ja mene sinne.

Baari

Mene alas tiskille ja sitä pitkin oikealle ja pesäpallomailaa pitkin toiselle tiskille. Mene 1 ruutu alas ja sitten menet vasemmalle kunnes tulevat pähkinän kuoret. Mene vesivanassa olevan kuoren kyytiin. Mene reseptikoneelle ja selaa siihen Bad Mojon resepti. Mene Toiselle puolelle baaria ja pullojen tykö. Kiipeä pulloihin tässä järjestyksessä: grenadine, curacao, brandy ja vodka.

Oma Huone

Kiipeä pöydälle ja mene rikkinäisen tuulettimen tykö. Työnnä johtoa, kunnes tuuletin käynnistyy ja puhaltaa paperit faxiin. Mene faxin tykö ja paina copy-nappia.Kun faksi työntää paperin ulos mene sitä pitkin pikkupöydälle ja siirrä kaukosäätimen edessä tupakkaa ja paina sitten power-nappia. Mene alas perhosen luo ja sen selkään, niin lennät huoneen poikki. Sen jälkeen menet vasemmalle akvaarion tykö. Ryömi alas johtoa pitkin. Katso video. Voit samalla käydä itsesi luona, jos haluat. Lähde huoneesta tuuletin ritilän

kautta joka on pöydän oikeassa yläkulmassa seinässä.

Viimeistely

Mene vessaan tupakan luo. Tiputa se lattialle. Mene alas tupakan viereen ja työnnä se vessapaperiin. Mene omaan huoneeseesi ja mene amuletin päälle joka on pääsi vieressä.

Copyright © Ville

Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> Ota puola vasemmalta maasta ja käytä sitä kuilun vastapuolelle. Kun vartija on mennyt, mene portaita alas ja oikealle. Katso romuja. Käytä virtapiirilevyä robottiin ja puhu Joeylle. Yritä käyttää siirtäjää. Mene uudestaan oikealle ja puhu Hobbinsille. Kysy mitä vikaa siirtäjässä on, ja sitten pyydä Joeytä käynnistämään se. Odottele hissiä, kunnes Hobbins tulee hälyttämään. Mene silloin suoraan oikealle huoneeseen. Avaa komero ja ota jakoavain. Palaa hissiin. Kun siirtäjä on tuonut rummun hissiin, käytä koloa laskeutumiseen ja Joey seuraa sinua. Katso lukkoa ja pyydä Joeytä avaamaan ovi. Reich tulee sisään. Hänen kuoltuaan etsi hänen ruumiinsa ja etsi häneltä henkkarit. Häivy ovesta ja kävele oikealle. Käytä henkkareita päätteeseen hississä ja lue kaikki mitä tietokone kertoo. Pääsy turvallisuuspalveluun ei ole vielä mahdollista. Mene oikealla olevaan tehtaaseen, ja puhu naiselle (Anita).

Lamb lähettää Anitan pois. Kerro Lambille, että olet turvallisuusvirkamies, joka etsii karannutta pakolaista. Mene oikealle ja puhu Pottsille.

<u>Varastohuone</u>

Yritä kävellä vasemmalla olevaan varastohuoneeseen ja hälytys menee päälle.

Pyydä Joeytä tsekkaamaan varasto. Hän palaa ja kertoo, että siellä on sulakelaatikko, mutta hän ei pysty tekemään mitään nykyisellä kropallaan.

Käytä jakoavainta hampaisiin, jotka kuuluvat varaston vieressä olevalle koneelle. Nouda mutteriavain hajonneesta koneesta. Mene vasemmalle ja käytä jakaria hitsaajarobottiin. Kysy Joeyltä jospa hän haluaisi uuden kropan.

Kun Joey on saanut uudet rintakarvat menette varaston ovelle ja pyydät robottia rikkomaan sulakeboxin. Kun tämä on tehty mene sisälle varastoon.

Nosta laskusilta. Ota kitti ja anna se Joeylle tutkittavaksi. Watts etsiikin jo sinua, joten poistu tehtaasta ja mene niin pitkästi oikealle kuin pystyt ja

mene huoneeseen jossa mekaanikko ottaa tirsoja. Puhu hänelle ja yritä painaa nappeja oikeanpuoleisessa koneessa. Käytä jakaria kumpaankin nappulaan ja pyydä sitten Joeytä painamaan samanaikaisesti toista nappulaa, kun sinä rävellät toista. Kun mekaanikko lähtee, kytke virta pois. Ota valopallero pois ja käytä kittiä pistorasiaan. Kytke virta päälle. Kun ovi räjähtää auki, paina katkaisijaa oikealla ja palaa hissiin. Käytä korttia reikään hississä ja kun Joey tulee, mene alas.

<u>Beverly Hills 2001</u>

Mene Bellevuehen (sisäänkäynti toisen hissin jälkeen). Käytä korttia avataksesi Reichin oven. Mene huoneistoon ja ota tyynyn alta lehti. Ota piletti, jonka annat Lambille löydettyäsi hänet. Sitten palaa tehtaalle.

Tapaat Lambin ja kun olet yksin mene oikealle ohi Pottsin puhumaan Anitalle.

Anna naiselle henkkarit ja saat jammerin. Puhu hänelle taas ja hän kertoon kuinka saat Schriebmannin portin. Poistu tehtaasta ja käytä henkkareita päätteeseen hissin vieressä. Valitse 4. Kirjoita aluekoodinumero (sivu 6

manuaalista) ja osoite. Turvallisuuspalvelussa paina 2 (special operations), paina 1 (file adjustment). Paina 1 ja 2. Nyt Lamb on D-Linc. Tässä vaiheessa poistu päätteestä. Kun olet tehnyt sen, ota hissi alas.

<u>Burken klinikka</u>

Mene siis Burken klinikalle. Käytä hologramminprojektoria ja puhu hologrammille. Kerro hänelle, että haluat Schiebmannin portin. Pyydä Joeytä käyttämään hänen luonnollista charmiaan. Toista kunnes onnistut.

Mene klinikalle ja puhu Burkelle. Tarjoa hänelle jokaista elintäsi, jotka sinulla on. Kun olet saanut SP:n, kysy Burkelta miten pohjakerrokseen pääsee. Hän suosittelee sinua ottamaan vakuutuksen.

<u>Joustoturvaa</u>

Mene vakuutustoimistoon. Katso patsasta. Puhu Billylle ja kysy häneltä erityisvakuutuksesta ja sano, että Burke lähetti sinut. Kun hän lähtee, pyydä Joeytä käyttämään hitsaria patsaaseen. Ota ankkuri ja mene hissillä yläkertaan. Puhu Lambille. Tarjoudu ruokkimaan kissa. Katso punaista kaapelia hissin vieressä ja pyydä Joeytä leikkaamaan se irti. Mene alas ja ota kaapeli.

Mene Bellevuehen ja käytä Lambin henkkareita päästäksesi hänen asuntoonsa.

Käytä konetta kissan ruokintaan. Ota videokasetti. Poistu ja mene ylös.

<u>Linc-avaruus</u>

Palaa varauloskäytävään lähelle pelin alkua. Käytä narua ankkuriin, ja saat tarttumakoukun. Käytä sitä vastakkaisen talon Z-merkkiin. Kävele oven läpi komentohuoneeseen. Käytä korttia koloon liitännässä. Ota boltsi ja mene seuraavaan huoneeseen. Käytä avaa-symbolia inventaariossa mattopussiin.

Ota synttärilahja ja suurennuslasi. Käytä Decompressia ja suurennuslasia kahteen tiedostoon inventaariossa ja käytä niitä myös boltsiin. Poistu ja käytä tunnussanoja (inventaariossa) reikiin, jotta pääsisit toiseen uloskäyntiin. Ota kirja ja "povi". Käytä suurennuslasia tiedostoon, ja sulje se. Käytä henkkaria päätteeseen. Paina 4 (security services). Kirjoitettuasi koodit, valitse "view document". Lue kaikki mahdolliset asiakirjat. Palaa päävalikkoon. @(1)Valitse "special operations" ja niistä "Special status request" ja poistu päätteestä. Käytä henkkaria kutsuaksesi hissin. Mene alas, ja ota hissi Bellevuen lähelle laskeutuaksesi puistoon.

<u>Puisto</u>

Etsi virtapiirilevy roinan keskeltä ja puhu vartijalle. Mene vasemmalle ja puhu ovimiehelle. Kysy rahoittaisiko rouva Pierson sinua. Kerro hänelle, että Overman on isäsi ja mene hänen asuntoonsa juttelemaan. Piersonin ollessa puhelimessa, käytä kasettia videoihin. Ota koirankeksit kulhosta ja poistu.

Tapaat Mrs. Piersonin uudelleen puistossa. Kysy Spunkystä. Käytä keksejä ja narua lankkuun hissin lähellä. Kun Spunky on lammessa, mene katedraaliin.

Mene uloskäyntiin, joka johtaa lokerohuoneeseen. Avaa lukot ja löydät Anitan.

Mene takaisin ovimiehen luo. Mene klubiin ja puhu baarimikolle sekä kortinlätkijöille. Katso ovea bändin lähellä. Kysy baarimikolta minne ovi johtaa ja palaa tehtaalle.

<u>Tshernobylin reaktori</u>

Mene reaktorin sisäänkäynnille. Avaa lokerot, ja käytä haalareita. Mene oikealle ja käytä kontrollipaneelia. Valitse 2 (open reactor door). Mene reaktoriin ja ota Anitan kortti. Palaa lokeroille ja käytä takkiasi. Poistu tehtaalta ja mene huoneeseen, jossa on kaksi ruvallisuusmiestä. Käytä henkkareita reikään hissin lähellä päästäksesi kontrollihuoneeseen. Käytä Anitan korttia koloon liitännän vieressä. Käytä liitäntää. Mene huoneeseen, jossa on mattopussi. Käytä kaihtimia (inventaariosta) silmään. Lähde välittämästi keskimmäisen uloskäynnin kautta (jos olet liian hidas sinut heitetään ulos LINC-avaruudesta ja joudut yrittämään uudestaan). Älä välitä ristiretkeläisestä, vaan mene ulos keskimmäisestä Exitistä. Käytä palybackia (inventaariosta) lähteellä. Irtaudu Anitan esittelyn jälkeen.

<u>Raastuvassa nähdään...</u>

Puhu puutarhurille ja pojalle. Puhu puutarhurille uudestaan, kunnes tämä myöntää olevansa Eduardo. Mene oikeussaliin klubin vasemmalle puolelle.

Hobbinsin puolustamisen jälkeen mene klubille, ja soita jukeboxista kappale "You search but you find nothing". Mene korttipöydälle ja kun Colston lähtee, pölli hänen lasinsa.

<u>Fingerprints, Dear Watson</u> Mene tohtori Burken luo ja anna hänelle lasi saadaksesi uudet sormenjäljet.

Palaa puistoon ja mene lukitun liiterin luo. Käytä korttia lukkoon avataksesi oven, ja ota puutarhasakset. Mene takaisin klubille. Käytä metallilevyä oven viereen. Käytä laatikkoa. Käytä metallitankoa laatikkoon, ota puinen kansi ja laita se laatikkoon. Käytä laatikkoa. Käytä metallilaatikkoa ristikkoon. Käytä saksia ristikkoon.

<u>Subway</u>

Käytä kapeaa käytävää. Kävele oikealla. Pysyttele vasemmalla liittymäkohdassa.

Kävele eteenpäin, mutta pysähdy ennen reikää tunnelin seinässä. Käytä valokupua pistorasiaan juuri ennen reikää. Mene ovelle ja juokse välittömästi toiselle uloskäynnille. Käytä metallitankoa muuraukseen. Ota tiili ja käytä metallitankoa paukamaan. Käytä tiiltä sorkkarautaan juovassa.

<u>Kuolon kuopalla</u>

Kun robotti avaa oven, mene huoneeseen. Käytä ristikkoa ja tarkkaile vartijaa.

Mene avoimesta ovesta huoneeseen, jossa on kuoppa. Käytä kontrolliyksikköä.

Valitse 2 (reduce temperature). Kävele kuopan päällisellä. Sitten käytä metallitankoa yhdistettynä ristikkoon. Palaa ensimmäiseen huoneeseen ja sitten oikealle, josta löydät huoneen varustettuna robotilla. Käytä virtapiirilevyä robotin aukkoon. Puhu Joeylle. Kun Joey palaa, pyydä häntä avaamaan ravinnetankin hana. Seuraa Joeytä. Vartija putoaa koloon.

<u>Päätteen orja</u>

Etenemisen tässä vaiheessa kävele suoraan toiselle uloskäynnille ja kontrollihuoneeseen. Käytä henkkaria päätteeseen. Valitse 2 (acces restricted area); valitse 1 (open door). Häivy päätteestä. Etsi Gallagher hänen kuolemansa jälkeen ja ota virtapiirilevy robotista. Palaa kontrollihuoneeseen ja käytä Gallagherin korttia reikään liitännän vieressä. Käytä liitäntää.

Käytä kaihdinta silmään ensimmäisessä huoneessa.

<u>Turhaa touhua</u>

Mene mattopussihuoneeseen. Käytä kaihtimia silmään ja kiirehdi keskimmäisen uloskäynnin kautta. Älä välitä ristiretkeläisestä, vaan huoneessa, jossa on kaivo mene oikean puoleisen uloskäynnin kautta ja ota äänirauta. Palaa huoneeseen, jossa ristiretkeläinen on ja käytä "divine wrathia" liitännässä ristiretkeläiseen. Mene oikealla olevasta uloskäynnistä. Käytä värähtelijää kristalliin. Poimi kierukka. Häivy kontrollihuoneesta. Mene suoraan läpi avoimesta ovesta. Käytä Gallagherin korttia kompuutteriin. Poimi pihdit kudossäiliön vierestä. Käytä pihtejä tankkiin ja kylmätankkiin. Nyt kudos on jäätynyt. Kävele seuraavaan huoneeseen, jossa avaa kaappi toisen konsolin alla. Pistä virtapiirilevy kaappiin ja käytä konsolia. Valitse kaikki numerot.

Puhu Joeylle.

<u>Ken</u>

Kävele seuraavaan huoneeseen. Käytä käsipaneelia. Pyydä Keniä käyttämän paneelia. Käytettyäsi paneelia samanaikaisesti Kenin kanssa ovi avautuu, mutta Ken on jumissa. Jätä hänet ja kävele seuraavaan huoneeseen. Mene putkien päähän, jossa askelmat johtavat alas. Käytä kaapelia putken pilariin.

Kävele askelmia alas. (tallenna). Puhu Kenille ja käske häntä istumaan tuoliin.

Copyright © Ville Ikkala

BIOFORGE

Selliblokki
Noustessasi ylös herää myös hoitajarobotti, joka käskee sinun pysyä punkassasi ja yrittää pistää sinua nukutuspiikillä. Napakka isku saa peltikasan pyörimään, ja potku lennättää sen päin voimaovea, joka menee rikki. Nappaa mukaasi lihanpala ja päiväkirja. Viereisen sellin edestä löytyy käsi, jonka omistaja yritti juosta sellistään ulos, muttei onnistunut. Ota käsi ja tapa sillä selissä oleva vanki. Sellin ovea täytyy kuitenkin varoa, sillä sen päälläolorytmi vaihtelee (lyhyt-pitkä). Ota mukaasi sellistä valokuva, haarukka ja vangilta löytyvä päiväkirja. Tullessasi ulos sellistä yrität avata panssarioven, mutta se on lukkossa, joten avaat haarukalla oven vierestä olevan luukun. Muodosta sinisillä laatoilla tie kahden vilkkuvan pisteen välille, jolloin siihen muodostuu sähkövirta. Huomaa, että jos sähkö virtaa jonnekin muualle, saat sähköiskun. Kun olet avannut lukon, voit avata oven.

Vartijoiden huone
Vartijoiden huoneessa mene ensimmäiseksi painamaan vasemmalla puolellasi olevaa nappia, joka lopettaa ärsyttävän hälytysäänen. Korokkeella olevista monotoreista näkee selleihin. Sulje sellien voimaovet, paitsi selli 2:n, jota ei saa pois päältä turvallisuussyistä. Käy tutkimassa selli 4, josta löydät taas yhden päiväkirjan ja huilun. Palaa vartijoiden huoneeseen. Oven vieressä oleva kädentunnistin ei tunnista mukanasi olevaa kättä, joten kädelle täytyy antaa uusi turvakoodi tietokoneella. Oikea koodi löytyy Danen päiväkirjasta. Käden täytyy kuitenkin olla tunnistimella, kun koodi syötetään koneelle. Pudota käsi huoneen lattialle ja ohjaa hoitajarobotti pöydällä olevalla tietokoneella vartijoiden huoneeseen ja nosta käsi robotilla. Kuljeta robotti tunnistimelle ja paina automatic-nappia. Nyt voit antaa koodin koneelle. Tämän jälkeen pudota käsi robotilla. Mene lattialla olevan napin päälle seisomaan ja käytä irtokättä oveen. Nyt voit poistua tai tulla takaisin koska vain käyttämällä kättä tunnistimeen. Voit käyttää kättä myös nuijana.

Kryogeniikkaosasto
Käytävässä juokse nopeasti hissin oven eteen, jottei vartijarobotti näe sinua.

Kun robotti on kulkenut ohitsesi voit juosta käytävän päässä olevaan huoneeseen, löytyy kryotankkeja. Oven vieressä on monitori, josta voi lukea jäädyttettyjen olentojen kuvaukset. Huoneen toisessa päässä on lattialuukku, josta pääsee jäähdytysnestetankkiin. Tankissa on kuitenkin hirviö, jonka kanssa ei kannata tehdä tuttavuutta, joten se täytyy hoitaa pois päiviltä. Avaa luukku ja väännä vieressä olevaa pyörää, jolloin kryoneste valuu tankkeihin. Nyt tankeissa olevat hirviät alkavat heräillä. Sulje hana ja luukku ja juokse monitorille tarkistamaan ensimmäisen kryosäiliön lämpötila. Kimppuusi hyökkää lisko, jonka voi lyödä maahan, mutta jota ei voi vahingoittaa. Tässä olisi sopiva kumppani tankissa olevalle hirviälle. Juokse lattialuukun viereen ja tyrmää lisko, joka kaatuu luukulle, jonka avaat. Tämän jälkeen viilennä tunteita kaatamalla olioiden päälle kryonestettä hanasta. Kun olet kiivennyt tikapuut alas mene sillan toiseen päähän. Siellä vanki sellistä 2 on kaivanut tunnelin reaktorille. Kiipeä oikeanpuoleiseen reikään ja pääset selli kakkoseen. Piekse vartija ja takavarikoi blaster. Vartijoiden huoneessa kuulit kahden sotilasaluksen olevan tulossa "hakemaan" sinua. Mene hissillä ylimpään kerrokseen ja ammu robotit hissistä käyttäen hyväksesi luotien kimpoilua. Hissin toisella puolella oleva IT-tykki ei toimi, koska vartija on sammuttanut sen. Lyö vartijaa pari kertaa ja hän käynnistää tykin. Kimppuusi hyökkää kaksi avaruusalusta, jotka pudotat tykillä. Nyt sotilaista ei enää ole haittaa.

<u>Tohtoreita kerrakseen</u>

Kolmannessa kerroksessa on taas yksi vartijarobotti, jonka tuhoat hissistä. Mene vasemmanpuoleisesta ovesta leikkaussaliin, mistä löytyy Mastaba ja Dane. Animaation jälkeen lopetat Danen kärsimykset. Tämän voi tehdä kahdella tavalla: raakimukset hakkaavat hänet kuoliaaksi, mutta inhimmilliset henkilöt ottavat Danelta patterin pois, jolloin hän sammuu. Nappaa maasta ensiapupakkaus. Huoneen monitoreista näkyvät potilastiedot, joista yhdet ovat sinun. Mene käytävän päässä olevaan huoneeseen ja tapa vartija. Vartijan päiväkirjasta selviää, miten ilmalukon läpi pääsee koodilukkoon. Nyt voit lukea kaikki huoneen tekstit. Paina mieleesi reaktorin tunnusluku (lukee korokkeella olevassa monitorissa). Tapa myös kellarissa oleva vartija ja hae sieltä alien cube, jota tarvitaan myöhemmin, sekä aluksen nokasta patteri, jossa on hieman enemmän virtaa. Jätä vanha patterisi aluksen luo. Vartijalta löytyy radiopuhelin, josta kuuluu tohtori Escherin avunpyyntö. Mastaba on ampunut häntä ja jättänyt hänet kaivokselle. Reaktorihuoneen tilannetta

mutkistaa vioittunut vartijarobotti, joka ampuu kaiken elävän sekä alienin, joka tappaa ne, joita robotti ei tapa. Robotti ei kuitenkaan ammu toista robottia, joten kuljeta trukkirobotti vartijarobotin lue (oikeanpuoleinen ovi käytävässä) ja työnnä se kielekkäältä alas. Pue päällesi suojapuku korokkeella olevalla koneella tai kuolet radioaktiiviseen säteilyyn. Reaktorihuoneessa laita energiasilta päälle napista, ja mene kohtaamaan alien ja lyö sitä pari kertaa. Vedä toinen kontrollipöydän vieressä olevista vivuista alas. Juokse sillalle ja alien seuraa sinua. Juokse sillan toiseen päähän ja sammuta silta, jolloin alien putoaa. Nyt mene takaisin sillan toiseen päähän, jossa vedät toisenkin vivuista alas ja painelet pöydälle reaktorin tunnusluvun. Power down -nappi alkaa toimia, joten paina sitä. Reaktori viilenee, mutta vain väliaikaisesti. Planeetalta täytyy päästä pois!

Laskeutumisalusta
Mene neljänteen kerrokseen hissillä. Siellä kohtaat parannellun version vartijarobotista, joka yrittääkin ampua sinut. Juokse robotin ympärillä, kunnes se ampuu hissin ovea päin ja ammu. Toista tätä kunnes robotti räjähtää ja muuttuu kauniiksi kokoksi. Juokse oveen asennetulle koodilukolle ja avaa se. Yksi tapa on painella reset-nappia, kunnes kaksi ylimääräistä riviä ovat täynnä. Sen jälkeen paina alimmaista ja keskimmäistä ruutua. Ovi aukeaa ja ilmalukon jälkeen saavut laskeutumisalustalle, joka on kansoitetu vartijaroboteilla. Älä kuitenkaan välitä niistä, vaan kävele vieressä olevalle hissille. Alemmassa kerroksessa lähde heti juoksemaan eteenpäin tai vartijarobotit tappavat sinut. Kun olet pienen tunnelin toisella puolella, juokse aivan sillan päähän ja tiputtaudu laatikon päälle. Laskeudu alemmalle laatikolle ja käytä alien cubea, joka lennättää sinut seuraavalle laatalle, jossa joudut kävelemään yhden laatallisen eteenpäin ja käyttämään taas alien cubea. Toista tätä kunnes pääset suurelle laatikkorykelmälle. Kiipeä laatikkojen päälle ja käytä alien cubea. Kävele eteenpäin, kunnes tiput maan päälle. Siellä näet suurikokoisen aluksen, jonka sisältä löytyy toinen ensiapupakkaus, josta täytyy säästää yksi lataus myöhempää käyttöä varten. Kun menet lähemmäs ohjaamoa sen ovi aukeaa ja sisältä tulee aluksen pilotti, joka on selvinnyt hengissä putoamisesta. Hän on luonnollisesti hieman vihainen ja hyökkää kimppuusi. Juokse nopeasti pilotin viereen, ettei hän ehdi ampua sinua ja hakkaa hänet kuoliaaksi. Ota häneltä tonfa-ase ja oven kauko-ohjain. Avaa ovi kauko-ohjaimella ja käytä ohjaamosta löytyvää tietokonetta. Ammu yksi ohjus, jolloin peto kiinnostuu siitä tulleesta räjähdyksestä ja siirtyy

katsomaan sitä. Kun peto on laatikon luona ammu uusi ohjus. Peto kuolee ja muodostaa sillan. Mene ulos aluksesta ja käy purkamassa ohjus. Ota räjähde mukaasi.

Tohtori Escheriä pelastamaan

Tohtori Escher on vangittu kaivokseen, joten pelastustoimiin. Juokse sinne, missä peto oli. Teleporttaa toiselle laatalle ja juokse petosillan yli. Kiipeä ja teleporttaa eteenpäin, kunnes pääset taas sillalle. Seuraavassa ruudussa on vasemmalla tunneli. Mene sinne, pudota räjähde ja JUOKSE! Ovi on nyt auki ja voit astua ilmalukkoon. Hae kuitenkin ensin tonfa-ase alukselta. Ammu Escheriä kiusaava olio kappaleiksi. Älä kuitenkaan ammu, kun olio on käpertynyt kokoon, koska silloin se on voittamaton, tonfa-ase nimittäin ylikuumenee hyvin helposti. Käytä ensiapupakkaus Escheriin ja hän antaa sinulle tulkkauslaitteen. Juokse toiseen tunneliin, jossa päällesi hyppää alien. Anna alienin huitaista sinut kerran maahan, niin se lähtee juoksemaan. Seuraa alienia, ja saat tietää kuinka tunneli avataan. Juokse takaisin tunneliin ja avaa sinisenä hohkaava sarkofagi. Muodosta ylhäällä ja alhaalla olevista vierekkäisistä kuutioista samanlaiset. Ota alienilta löytyvä artifakti ja juokse takaisin Escherin luokse. Käytä artifaktia toisella puolella tunnelia olevaan reikään, jolloin tunneli aukeaa ja lennät sisän. Lentelyn jälkeen päädyt huoneesee, jonka keskellä on pilari, jossa on näppäimistö. Paina nappeja 3, 5 ja 7 ja sen jälkeen keskimmäistä nappia. Mene avautuneeseen tunneliin. Huone on painoton, joten sinun pitää käyttää aseesi potkaisua liikkuaksesi oviaukolle. Seuraavassa huoneessa on taas yksi alien, joka täytyy tappaa hakkaamalla kuoliaaksi. Varo kuitenkin lattiassa olevia heikkoja kohtia. Tämän jälkeen ota alienilta suojalaite ja käytä sitä saman tien. Kävele voimaoven läpi seuraavaan huoneeseen, josta löytyy paneeli. Tarkoituksena on merkitä kaikki mustat alueet värillisillä paloilla. Pala ilmestyy joka toinen kerta päinvastaiseen suuntaan kuin mihin painaa. Virta palaa kaupunkiin ja Genin pitkällisen selityksen jälkeen saat paremman patterin.

Gravity ring - tie ulos planeetalta

Palaa takaisin tunnelistoa ohjaavalle näppäimistölle ja paina nappuloita 2 ja 7 ja kävele uuteen tunneliin. Tässä tehtävässä on tarkoituksena saada ringin alin osio täyteen paloja, joiden reunat on valaistu painelemalla lattiassa olevia nappeja, jolloin Gravity ring puhdistuu ja tie ulos planeetalta aukeaa.

Varo kuitenkin lentäviä kivenlohkareita. Huomaa myös, että toinen ja viimeinen nappi liikuttavat kahta kehää, joten laita ne kohdalleen ensin. Mene takaisin edelliseen huoneeseen. Paina näppäimiä 2, 5 ja 7. Käytä tunnelin vierellä olevaa näppäimistöä, jolloin näet, että määränpäässäsi on vartijoita. Paina ylempää nappia ja maassa oleva pallo nousee, jolloin toinen vartijoista menee tutkimaan alusta. Mikä tilaisuus! Sulje aukko, jolloin vartija rusentuu. Avaa aukko uudestaan, jolloin toinen vartija heittää aukkoon kranaatin. Ota kranaatti ja heitä se takaisin. Nyt voit mennä tunneliin, jonka toisessa päässä voit lukea kivissä olevat tekstit tohtori Escherin käännöslaitteella. Matkalla takaisin laskeutumisalustalle kohtaat sotilaita, jotka hakkaat. Alustalla on avaruusalus, joka yrittää tappaa sinut, mutta sen luotien väistäminen on helppoa. Tapa vielä yksi vartija ja avaa koodilukko helposti. Mene kolmoskerrokseen, jossa tapat taas yhden vartijan. Mene Icaruksen luo ja asenna siihen uusi patteri. Ja taas maailma on pelastettu.

Copyright © Ville

Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

[**sivu 1** | sivu 2 | sivu 3 | sivu 4 | sivu 5]

1.TRAINING MISSION:

After the introductory conversation between Stranger and Doc. Holiday, and the Colonel, pick up the Compass on the chair. Exit the room, and RUN over the plank suspended between the floor levels. Pick up the Pistol, turn and kill the zombie using as little ammo as possible. Return over the plank. Follow the instructions from the Colonel and when you reach the door with the lever, before "using" the lever, restore your Health with the Doctor's Bag. Move close to the lever and push the lever, and immediately RUN backwards, shooting at the two zombies. When you've killed both zombies, your training mission is complete.

{In HARD PUZZLE MODE, at the end of the Training Session, Holiday gives Stranger a hard time about his smoking. She'll take his cigarettes.}

2.MISSION BRIEFING:

Go through the door, following Stranger. Go around the hallway, through the double doors. After the Colonel begins briefing you, Stranger enters. The Colonel continues briefing you on your mission. Exit the room, turn right and enter through the door. Pick up your weapons. When the conversations stops, pick up your luggage.

3.BURKITSVILLE - DAY 1

Talk with the innkeeper and get your room key. Search your room.
Leave and go to the motel office to talk with the innkeeper again.
If you check the soda machine you will find a nickel.

The Townhall is closed right now, so go to the Diner to get something to eat and talk with some of the locals. Gretchen will give you advice on who to talk to. After leaving the diner walk down the street and go into the Newpaper office. After talking with Horace, he gives you the morning edition. You'll have to talk to the Sheriff, so leave the newspaper office and return to the motel. Go back into the Motel office and talk to the innkeeper. He'll tell you that you'll need a forrest map. Go back to your room and lie on the bed. Your bathroom door slam abruptly and wake you up. Go investigate the bathroom. After the ghost jumps out of the room, grab your gear and head after it! Turn on your Spectral Proximity Sensor to track it. You'll track it into the Town Hall.

Enter the Town Hall. You can grab the axe on the wall if you want. Go towards the door in front of the counter. You should see the sheriff in the back room. When you move closer to him, you'll discover that he is a demon. Shoot and kill him, then exit the Town Hall and continue your search for the apparition. Turn right. Go down the street to the alley before the Church. Shoot and kill all the zombies outside and in the Cemetary. Go back to the Diner. Kill the demon that jumps out of the window, then enter the Diner. Kill the demons inside. Exit the Diner. Kill the zombie around the Church area and kill the other Zombies that pop up out of the ground in the street. When you've killed them all an event will be triggered showing the Church door opening to you. Go into the church, go up to the Altar, and read the Bible. The Stained Glass will shatter. Look around and then leave the Church. As you leave the Church a zombie with a hole in its body will pop up out of the ground. Follow the Zombie to the schoolyard. Kill all the zombies in the schoolyard, then another event will be triggered. A short video sequence will follow and you'll wake up in your bed. It had all been a dream.

END OF DAY 1!

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

[**sivu 1** | sivu 2]

Walkthrough By Randy Sluganski

Portions of this walkthrough will purposely be vague so to not ruin some of the surprises in the game.

Make sure to pick up every glowing red object you find. These are health twanas and they are in short supply. Also pick up every glowing gold object. This is ammo. For the sake of brevity, I will not pinpoint the location of every single twana and ammo; you will stumble across them.

Opening scene: Take saber from pile of hay and then follow the young girl, Robin Weaver, into the woods. Numerous cutscenes will follow that don't require your participation. Once Lazarus falls asleep and his spirit leaves his body, you will finally have control of your character.

Exit the room and go toward the front of the house, where Robin is sleeping on the floor. Get the cross on the table near the room's entrance. Exit this room and then search the entire house, clearing it of the children's spirits by using the cross as a weapon.

Go back to where Robin is and approach her sleeping body.

A long conversation with Robin's grandmother, Bess Weaver, follows. Take the gun and ammo on the dresser. Go into the kitchen and talk with Grandma. Exit the house and go behind the barn. You will see three cans on the fence post. Use your revolver to shoot all three cans off the post (this is difficult, but as the game progresses, your auto-aiming becomes better).

Follow the soldier into the barn and shoot him. Search his body. Another rebel soldier will enter the barn. Shoot him and then exit the barn and head towards the front of the house. Shoot the last soldier.

After listening to Bess's advice, follow her back to the house. She will give you a chicken leg (I never did find a use for this). Exit to the path into the woods. Shoot any wild dogs you encounter. Take the twana from the small dog house. Follow the path until you meet the townspeople. Engage them in conversation.

Speak with your commander. After receiving your orders, exit the Command Hut and go ahead until you find three soldiers in front of a tent.

Keep speaking with Peter Durant until he has nothing else to say. After he gives you the charm, exit and head toward the railroad tracks.

At the tracks, enter the outhouse and take the lantern.

After some cutscenes, attack and shoot all of the rebels. Search the area for ammo and twanas. Eventually, the scene changes back to the present, and you will meet an elderly blind man. After speaking with him, you will hear Robin calling for you from the woods. Follow her into the woods. You can kill the rebel ghosts with your saber. Continue to follow the path.

Shoot any soldiers you encounter as you follow the path. There will be now be a lot more scene-switching between the past and the present. Approach the old lady lying on the ground at the top of the hill. After the sequence in the past, pick up the necklace. You can now use your cross as a weapon again. When the old lady is swaying, use your sword to finish her off. Exit on the path to the left and approach the bridge.

To cross the bridge with all your men, you must shoot all of the hands reaching out from the creek.

After meeting the search party, take the sticks on the ground that they have left behind. Enter the forest. You do not have to kill the stick monsters. Be careful to not run into the small piles of stones on the ground. If you just continue to work your way to the left, you

will eventually enter a large, foggy clearing. You can then exit at the top of the screen.

After another cutscene, take the bugle. Go to the huge tree and shoot the four blood sacks hanging from the branches. The blocked path will open.

Follow the path until you reach the fallen tree. Cross the creek by running across the fallen tree while shooting the clutching hands (this is not as hard as it sounds).

Copyright © Ville Ikkala

BROKEN SWORD - COMPLETE SOLUTION

Act 1: Paris

First of all, pick up the newspaper and walk to the road works.
After RossoÆs interview in the cafe, talk to Nico, the photographer.
Ask Nico about the clown and also about Plantard
(the clownÆs victim), until you are told all that she knows and
she gives you her phone number. Then walk to the road works
and give the newspaper to the workman. Get the tool from the
toolbox inside the tent. Walk to the alley on the right hand
side of the cafe square. Use the tool on the manhole cover.
Get the clownÆs nose from the first sewer. Get the tissue and
the scrap of material from the second sewer. Climb the ladder to
the courtyard above. Show RossoÆs card to the concierge, then
show the material to the concierge. Ask the concierge about the
jacket, then say goodbye to him and return to the road works.
You should then telephone Nico to obtain her address. Exit the
road works to the right, to the Paris map. Go to Rue Jarry. Talk
to the flower seller to pinpoint NicoÆs address. Try the door - youÆll
find itÆs stuck. So ask the flower seller about Nico again. Then go
to NicoÆs apartment. Show the material to Nico and take the
photograph. Show her the nose. Go to the Risee du Monde and show
the photograph to the costumier. Ask him about the clown. Leave the
costumier (taking the buzzer with you). Telephone Todryk the tailor
and ask him about Khan (use the photo icon). Go to the Hotel Ubu.
Speak to Piermount about herself and show her the photo. Try and get
the key. Ask Piermount about the key. Talk to Piermount about the key
and the assassin. When the receptionist has left, take the key. Go
upstairs. Use the key on the first door on the right. Open the window
and climb out. Enter the window to the right. Try leaving the room via
the door. Once the assassin has been and gone, search the trousers
he left on the bed in order to get the ID card and match-book. Leave the
room through the door. Ask the receptionist about the safe, then show
him the ID card. Show Piermount the ID card, so she helps you retrieve

the manuscript from the safe. Go back to the first room, stand on the ledge and drop the manuscript to the ground. Leave the hotel (to be searched by Flap and Guido). Go to the alley behind the hotel and collect the manuscript. Talk to Nico about the manuscript. Exit to the map and go to the Museum. Examine the tripod in the centre of the room. Leave the museum, go to the map and then to the Airport. (Note: You could go back to NicoÆs apartment first and tell her youÆre going to Ireland - this way youÆll hear about Peagram before you go). Go to Ireland.

Act 2: Ireland

If youÆve come here without talking to Nico, youÆll need to talk to

OÆBrien
to find out about Peagram - OÆBrien should be sitting at the far end of the bar. Then go and talk to Maguire about Peagram and the dig. Go to MacDevitts. Talk to Ron the poacher, then say `goodbyeÆ. Wait until Ron leaves a snare on the table, then take the snare when he sneezes - youÆll need to be quick. Ask Sean Fitzgerald about the dig. Ask Doyle about Peagram, the dig and Fitzgerald, and then if he wants a beer you have to ask him about Fitzgerald again. While Doyle is drinking, take the towel from under his elbow. Ask Fitzgerald about the dig. Go outside and ask Maguire about Fitzgerald again. Go back inside and ask Fitzgerald about the dig, Peagram and the gem. Ask him about the package. When FItzgerald has left and Maguire has burst in, go back inside. Turn off the beer pumps by throwing the exposed switch beside the pub door. Go back into the bar and ask Mick Leary for a drink. Bear in mind, that youÆll need to finish off anything left in your glass if you ordered a drink earlier. Show him the ID card. Use the snare on the glass washer plug. Go to the cellar and undo the bolt holding the trapdoor. Go back to the street and open the trapdoor. Return to the cellar and collect the gem. Turn on the tap and use it to wet the towel. Leave the pub and take the path to the castle gate. Tell the farmer about FitzgeraldÆs

abduction.
Climb the haystack into the castle. Insert the lifting key into the wall, then click on the gap at the top to climb over. Approach the goat to the right of the trough (by left-clicking on the ladder). As soon as the goat knocks you over, click the plough on the far left. When the goat is trapped, go back to the ladder and enter the excavation. Get some plaster from the sack. Move the stone slab so it falls on the sand, then raise the slab to expose the holes. Use the plaster on the holes in the sand. Use the wet towel on the plaster in the sand (if the towel has dried, return to the cellar and wet it again). Pick up the plaster replica and use it on the holes in the wall. Enter the secret room.

Act 3: Paris

The first thing you should do, back in Paris, is show the gem to Nico. Then leave and go to the Police station. Ask Moue about Marquet. Leave and go to the Hospital. Ask the receptionist about Marquet. Show her your ID. Talk about Nurse Grendel until she gives you directions. Go down the corridor. Speak to Sam the cleaner, then unplug the cleaning machine. When Sam leaves, go to the closet and get the DoctorÆs coat. Return to the reception area and talk to the guy stood in the doorway. Go back up the corridor to the ward. Attempt to walk through the ward. After the patient has stopped you, talk to Benior. Give him the pressure object, talk to him about it, then tell him to use it on Eric Sopmash (the right-hand icon of the two available). Walk into MarquetÆs room, and talk to him about everything.
(Note: When Marquet dies, youÆll automatically return to NicoÆs apartment.)
Go to the MusÄe and speak to Lobineau about the manuscript and the knight until he tells you about Spain. When the guard is not looking, open the window, then, when he goes to close it, hide in the sarcophagus. When the raid starts, push the totem pole.

<u>Act 4: Montfaucon Catacombs</u>
(Note: You can only start here when the juggler appears.)
Talk to the juggler and attempt to juggle. Talk to the gendarme and show him the red nose. Talk to the juggler and attempt juggling again. When the juggler and the gendarme leave, use the sewer key to lift the manhole cover and descend beneath the streets. Examine the rightmost arch. Use the sewer key to break a hole in the plaster. Pull lever. Examine mechanism. Board boat and move the boom over the right-hand path. Lower chain. Take the chain hook and attach to the exposed cog. Board the boat and turn the winch. Enter the next room. Look through the hole in the wall to see the TemplarsÆ meeting. Look through the hole again to see them leave. Go down the steps. Put the tripod on the stand in the middle of the circle. Place gem on the

tripod.

<u>Act 5: Spain</u>
Use the pressure gauge on the hose pipe near the window where it enters the house. Go into the house. Go down the passage to the rear of the house. When the dogs scare George back into the hallway, left-click on the armour. Go upstairs. Talk to the Countess about everything. Pick up the Bible on the lectern. Examine the chequer pattern on the lectern. Ask the Countess about it. Talk to the Countess again, while Lopez is busy fetching the pieces.
The chess puzzle: The white pieces can only be placed on the middle column. Place the black king in checkmate by placing the bishop at the top, the knight in the middle, and the king on the square below the knight.

<u>Act 6: Syria</u>
Go up the steps on the right-hand side of the location. Show the matchbook to the carpet seller. Left-click on the steps to go up to the club. Try to go into

the

toilets of the Club Alamut. Read the sign. Ask Ultar about the sign. Return to

the main street again. Look at and talk to Arto, the kebab stall holder near the steps to the carpet seller. Talk to Nejo about Arto. Offer Nejo the red ball and select YES when he asks if you mean it. Use the phrase on Arto. Go back and talk to Nejo. Then go back to the club and give the toilet brush to the club manager. Go into the toilet, unlock the roller towel and take the towel. Go back to NejoÆs stall - Nejo should now be playing with the ball. Stroke the cat and then ring the desk bell on the stallÆs counter. Pick up the broken statuette. Use the tissue on the statuette. Talk to Duane and sell him the statuette in exchange for a $50 bill. Go back to the club once again and show Ultar the photograph. Talk to Ultar until he offers to take George to the BullÆs Head Hill, then give him the $50 bill. Meet Ultar at the truck and give him the roller towel. Take the stick from the bush and use it on the cut towel. Use the stick/towel on the crack at the cliff edge and climb down. Examine the niche in the rock until the ring is found and pull it. Search KlausnerÆs body, look at Baphomet and read the inscription. DonÆt lie to Khan. When he offers to let George go in return for his word, agree to shake hands but select the buzzer in the grace period. While Khan is down, jump off the cliff.

<u>Act 7: Montfaucon Church</u>

Show the tarnished chalice to the priest. Then let him clean it. Examine the right hand tomb lying against the rear wall (use left button to read biblical references). Examine scroll in the statueÆs hand. Interact lens with scroll. Talk to the priest again to recover the chalice. Go to the museum and talk to Lobineau about Baphomet. Go to the Baphomet site from the Paris map

<u>Act 8: The Excavation at the Institut Nerval</u>

Go down the steps to the lobby. Left click on the door on the right-hand side (toilet). Ask the guard for the keys (toilet brush icon). Use the keys on the toilet door. Pick up the soap from the sink. Use the bunch of keys on the soap to make an imprint of the excavation room key. Use the plaster on the soap. Use the soap on the taps to wet the plaster and make copy of the excavation key. Go back to the lobby and give the keys back to the guard. Go outside and try to use the plaster key on the painterÆs pot. Go back down to the lobby and phone Nico. Go back and talk to the painter about the phone. Dip the plaster key in the paint

pot to make it look real. Go back down to the lobby and examine the thermostat on the left hand wall. Ask the guard about the thermostat. Left click on the thermostat to turn it to cold - the guard then puts his gloves on. Get the keys back from the guard. Use the painted key on the keys to swap it for the `realÆ excavation room key. Then give the keys back to the guard - with his gloves on, he canÆt feel the fake key. Try to use the excavation key on the left-hand side door. Phone Nico again and wait for any developments. Go back to the lobby and use the excavation key on the left-hand side door to enter the excavation room. Use the polished chalice on the patch on the lower floor, to see the anatomorphic projection; this automatically sends you back to NicoÆs apartment. Now you can access Spain again on the map of Europe.

Act 9: Spain

Take the mirror from the utility room. Talk to the Countess. Go to the mausoleum and examine the candle. Use the window hook to close the window. Use the tissue on the hook and ignite it with the lectern candles. Light the candle with the burning tissue to get a stone key. Take the Bible. Give the Bible to the Countess and get her to look up the references. Talk to Lopez about wells and how to find them. Take hazel twig from the tree by utility room window and show it to Lopez. Examine the lionÆs head and pull the tooth. Move away IMMEDIATELY. Examine the exposed wall. Use the mirror on the shaft of light coming down the well to illuminate the keyhole in the wall. Locate the keyhole by touching the secret door again, and then use the stone key on the door. After returning to NicoÆs, George can go to the Airport and head off to Bannockburn.

Act 10: Train

You should try and leave the compartment so the guard makes a visit. Leave the compartment and head down the left hand corridor. After confronting Guido, who pops his head around a compartment door, continue all the way to the far left- hand end of the train. After George reacts to Eklund, go all the way back to your compartment. Go to the second compartment and talk to Geordie on the left. Open the window and climb through it. Head to the right, along the roof of the train. Enter the baggage car. When Guido is thrown off the train, pull the brake cord. Attempt to leave the carriage. After talking to Nico, leave the carriage.

Act 11: Scotland (The Finale)

While in the church tower, turn the handle on the wheel mechanism to break it off. Take the cog and the spindle. Examine the rubble until you find a second cog. Use both of the cogs on the demon. Use the handle on the demon. Enter the crypt and walk through to the far exit. And last but not least... to foil the grand masterÆs plans, throw the (nearest) torch on the gunpowder.

Copyright © Ville

Ikkala

DAY OF THE TENTACLE

Fredin pulmat

Aikakoneen heitettyä meidät, siis minut ja ystäväni Hoagien ja Lavernen, eri aikakausiin suurin tehtävämme oli tietenkin saada rikki mennyt kone toimimaan uudestaan. Siinä sivussa pitäisi vielä pelastaa maailma purppuralonkeron suunnitelmilta. Kartanossa annoin ensin muutamia ohjeita ystävilleni ja aloin tutkia eteistä. Nappasin mainostelineestä pölynimurimainoksen, ikkunasta "Apua halutaa" -kyltin ja rikkinäisestä puhelimesta kolikon. Toimiston pöydältä otin sveitsiläisen pankkikirjan, joka kuului tohtori Fred Edisonille. Pöytälaatikosta nappasin valkoisen korjauslakan. Mutta missä on tohtori Fredin salainen laboratorio? Kaapikello näyttää epäilyttävältä... Tohtori Fred ei pysty korjaamaan aikakonettaan ilman timanttia, ja jotta Hoagie pääsisi takaisin 200 vuoden takaisesta maailmastaan, hänen pitää saada tohtori Fredin superpariston ohjeet. Kadonneet suunnitelmat löytyvätkin ilmoitustaululta ja tohtori näytti ystävällisesti, miten ne saa siirrettyä Hoagielle. Innoissani siirsin Hoagielle myös kirjan, imuriesitteen ja "Apua halutaan" -kyltin, ihan vain kokeeksi.

Mitäs täältä löytyykään

Jatkoin matkaani yläkertaan, avasin ensimmäisen oven. Siistinä miehenä tietysti myös suljin sen. Se kannatti, sillä ovenkahvan alapuolella roikkui avainnippu. Hetken mielijohteesta päätin työntää kolikon tärisyttäjään saadakseni nukkuvan lihavuoren siirytmään hieman. Mies ei kuitenkaan liikkunut tarpeeksi ja himoitsemani villapaita jäi edelleen harmittavasti hänen alleen. Mistä lisää rahaa? Seuraavassa huoneessa masentuneen näkäinen mies vannoi tekevänsä itsemurhan, joten päätin jättää hänet rauhaan ja napata vain ohimennen pilailumusteen pöydältä. Seuraavan oven takana oli vanha ystäväni vihreä lonkero, jolta kyselin kuulumiset. Lonkeron bändi oli tehnyt uuden levyn, jota tietysti päätin kuunnella stereoissa, eli panin stereot päälle. Ei kamuni turhaan kehunut bändiään kovaääniseksi! Hermostuneena törmäsin kaiuttimeen, joka tietysti kaatui, mutta lopulta sain stereot suljettua. Huomaamatta pöllin vielä videokasetin stereoiden läheltä ja lähdin ulos huoneesta.

Tuttavien tutkailua

Seuraavassa kerroksessa törmäsin taas vanhaan tuttuuni Weird Ed Edisoniin. Rupatellessani hänen kanssaan sieppasin puolihuolimattomasti hamsterin taskuuni, ja pelasin ohimennen Maniac Mansion ykkösen läpi. Edin huumorintaju pelaa edelleen yhtä hyvin kuin ennen, sillä hän suuttui kauheasti, kun spruittasin pilailumustetta hänen postimerkkikansionsa pälle. Juostessani pois huoneesta kansio lensi perässäni ja palautin sen Edille, kunhan ensin olin noukkinut maahan pudonneen postimerkin. Jatkoin matkaani ullakkohuoneiston kautta katolle. Lipputangon alaosassa roikkui kampi ja paras alasmenoreitti oli tietenkin savupiipun kautta.

Huippuhauska mies

Laskeuduin nokisena suoraan lattiaritilän viereen, niinpä avasin sen. Pyysin ystävällisen näköiseltä pilailuvälinekauppiaalta sikaria, muttei hän ollutkaan niin kuin olin luullut. Mieleni teki kamalasti itsestään kalisevia hampaita, joten yritin nostaa ne pois häkistään. Ei onnistunut, hampaat lähtivät karkuun. Mutta aikani niitä takaa-ajettuani sain ne ahdistetuksi ritilään, mistä ne olikin helppo siepata taskuun. Klovni sen sijaan antoi iskun iskusta. Kärsittyäni tappion harpoin heiluriovesta keittiään ja otin kaksi kahvipannua kahvinkeittimestä sekä haarukan pöydältä. Oikeanpuoleisesta huoneesta käväisin hakemassa suppilon kaapista. Aulassa korjasin parempaan talteen teko-oksennuksen, joka oli tipahtanut lattialle.

Pahuksen purukumi

Päätin käydä virkistäytymässä ulkona, joten menin parkkialueelle, jossa olikin epäilyttävän näkäinen naamiomies yrittämässä murtautua autoon. Minun kävi miestä sääliksi, joten päätin auttaa häntä antamalla hänelle löytämäni avaimet. Mies vaikuttikin oikein kiitolliselta, joten hän lahjoitti minulle siitä hyvästä sorkkaraudan. Keksin heti sille käyttöä ja menin kovaa kyytiä takaisin sisälle vääntääkseni aulassa lojuvan kiinni juuttuneen purkan irti. Pistin purukumin suuhuni ja pureskelin sitä hetken aikaa ja sain siinä olevan kolikon irti. Tärisyttäjä kaipasi lisää kolikoita, joten suunnistin yläkertaan ja sain kuin sainkin arvokkaan villapaidan haltuuni. Menin takaisin käytävään ja murtauduin sorkkaraudalla makeisautomaattiin. Kuinka ollakaan, sieltä tupsahti valtaisa kasa kolikoita, jotka viimeistä quateria myöten kahmin taskuuni. Ja koska hamsteri alkoi käydä kuumana, päätin viilentää sen tunteita

työntämällä sen jääkoneeseen.

Ho-ho-hoagie!

Vaihdoin Hoagieen. Ensi töikseni kävelin kentälle, jossa törmäsin Benjamin Frankliniin. Totesin hänet hieman kahjoksi. Menin tutkimaan motellin edessä olevaa postilaatikkoa, ja nappasin sieltä kirjeen, jonka uteliaana ihmisenä tietysti luin. Sisällä avasin kokeeksi kaappikellon ja tietysti sielläkin oli salainen käytävä. Käytävä loppui tohtori Fredin mainitseman Red Edisonin työhuneeseen, joten rupateltuani hänen kanssaan hieman, annoin hänelle superpatterin suunnitelmat. Lisäksi päätin lahjoittaa hänelle Bernardilta saamani "Apua halutaan" -kyltin. Koska Red kerran tarvitsi kyltin mukaan apua, pääsin hänelle töihin ja otin tietysti laboratoriotakin käyttööni. Sieppasin itselleni myöskin vasenkätisille tarkoitetun vasaran hyllystä ja jatkoin matkaani ylöspäin. Laahustin portaat ylös ja menin heti ensimmäisestä ovesta sisään George Washingtonin huoneeseen. Tein jekun sotkemalla hänen sänkynsä ja kutsuin sitten narua vetämällä taloudenhoitajan paikalla. Yritettyäni turhaan, etten ole George Washington, läntystelin pois huoneesta. Käytävässä näin siivoojan kärryt, joista otin saippuan. Seuraavaksi nappasin oikeanpuolimmaisesta huoneesta viinipullon ja jatkoin matkaani ylöspäin. Yllätyin melkoisesti huomatessani hevosen, mutta vielä enemmän hämmästyin, kun huomasin sen osaavan puhua. Juteltuani hieman sen kanssa päätin ilahduttaa sitä lukemalla kirjaa, joka sattumalta oli mukanani. Hevonen ei ilmeisesti arvostanut, sillä se nukahti töykeästi laittaen tekohampaansa lasiinsa. Kostoksi moisesta töykeydestä täydensin taskujani sen tekohampailla. Avasin silkasta uteliaisuudesta vasemmanpuoleisen oven, missä Edison-suvun ainoat taiteilijat väsäsivät patsasta. Juttelin jonkin aikaa, ja vaihdoin vikkelästi tynnyrin päällä lojuvan vasaran oman kätiseen vasaraani. Se riitti taiteilijan egon murtamiseen. Hipsin vaivihkaa huoneesta toiseen ja kävelin portaat ylös. Istahdin hetkeksi Nedin sängylle katselemaan, kun soma kissa leikki leluhiirellä. Sängyn kitinä häiritsi kissaa, joten sain älynväläyksen, ja vaihdoin Nedin ja Jedin patjat keskenään ja istahdin vuorostaaan Jedin sängylle. Kissa tulikin ihmettelemään sängyn viereen, ja minä lampsin äkkiä leluhiiren luo ja kaappasin sen taskuuni. Otin vielä maalipurkin lattialta menomatkallani ikkunasta ulos. Ulkona näin aika kapean savupiipun, joka oli niin kutsuvan näköinen, että päätin mahtua siihen vaikka väkisin. Tultuani alas näin kolme historiallisen näköistä miekkosta. Juttelin heistä jokaisen kanssa, minkä jälkeen annoin mukanani olleen viinipullon Thomas Jeffersonille.

Ajattelin hieman kujeilla miesten kanssa ja laitoin imurimainoksen ehdotuslaatikkoon. Menin heiluriovesta sisään ja otin hyllystä sekä spaghetin että öljyn ja poistuin oikeanpuoleisesta ovesta. Täällä nappasin ämpärin ja kaapista harjan. Kävin täyttämässä ämpärin vesipumpusta ja lisäsin siihen saippuaa. Pesin ulkona aikaisemmin näkemäni rattaat. George Washington kertoi aikaisemmin, että hän hakkasi nuoruudessaan kirsikkapuun poikki. Päätin kokeilla onnistuisiko hän vielä, ja maalasin aikakoneen lähellä seisseen puun hedelmät punaisiksi. Temppu onnistui, kunhan pyysin sitä Georgelta. Annoin kirjeen ja punaisen maalin Bernardille ja vaihdoin persoonallisuuteni Laverneen, joka putosi puusta samalla hetkellä, kun Washington sen katkaisi.

Pyysin vartijalta lupaa mennä vessaan, mutta meninkin nopeasti aikakoneen luokse ja siirsin skalpellini Bernardille. Vaihdoin Bernardiin. Annoin teko-oksennuksen, lipputangon kammen, valkaisuainen ja haarukan Lavernelle. Käppäilin yhä Bernardina yläkerran keskimmäiseen huoneeseen ja lahjoitin mukanani olleen kirjeen masentuneen näköiselle miehelle. Mies ilahtui suunnattomasti ja loikki ulos, ja leikkipyssy oli minun. Lähdin yläkertaan juttelemaan Ednan kanssa ja kyselin tohtori Fredin kuulumisia. Ednan tietokoneista näkyi kaikkea mielenkiintoista, joten tönäisin hänet pois tieltä, jotta pääsin käsiksi koneisiin. Laitoin videonauhan videoon. Painelin myyjän luokse ja vaihdoin leikkipyssyn sytyttimeen. Rupattelin myyjän kanssa ja annoin hänen tarjota itselleni sikarin. Tällä kertaa se ei räjähtänyt, joten sain mainion tupakkatuotteen. Oozo-klovni oli aina ärsyttänyt minua, joten päätin näyttää sille. Tökkäsin sitä skalpellilla ja sieppasin naururasian. Menin pesuhuoneeseen ja laitoin puseron kuivaajaan. Työnsin myös hirveän kasan kolikoita raha-aukkoon.

<u>Uinu, uinu, tohtorini</u>

Muistelin, että tohtori Fred joi vain aitoa, ei kofeiinitonta kahvia, joten päätin kokeilla, miten hän reagoi kofeiinittomaan. Reaktio oli odottamaton. Huolestuin ja ajattelin seurailla Fredin edesottamuksia, joten hiippailin videohuoneeseen tarkkailemaan. Katsoin monitoria ja painoin äänitysnäppäintä. Fredin kädet toimivat kassakaapin lukolla liian nopeasti minun silmilleni, joten kelasin kasetin alkuun ja katsoin nauhan hidastettuna. Nyt sainkin yhdistelmän selville ja painoin sen mieleeni. Avasin tohtori Fredin työhuoneen kassakaapin ja otin sopimuksen. Sitten huolestuin taas Fredistä ja menin savupiipun kautta etsimään häntä. Katolle tultuani näinkin hänet ikkunasta

ja kiipesin sisäpuolelle. Otin köyden nukkuvan Fredin ympäriltä, menin takaisin katolle ja sidoin köyden hihnapyörään. Painoksi sidoin oven edessä seisovan muumion, jonka maalasin ensin punaiseksi. Menin taas takaisin katolle, vedin köydestä, ja hups heijaa, olin taas alhaalla. Kämmin vielä kerran ylös savupiipusta ja menin ikkunasta sisään. Vaihdoin muumion ja Fredin paikkoja ja laitoin köyden kiinni Frediin. Siirryin ikkunasta ulkopuolelle ja vedin köydestä. Pienen tapaturman jälkeen tungin suppilon Fredin suuhun ja kaadoin häneen tavallista kahvia saadakseni hänet hereille. Puhuin Fredin kanssa niin kauan, että hän suostuin allekirjoittamaan sopimuksen. Kun katselin sopimusta tarkemmin huomasin, että päivämäärä oli mennyt jo umpeen, siispä laitoin siihen postimerkin ja annoin sen Hoagielle. Annoin Hoagielle myös sytyttimen ja sikarin. Samalla annoin naururasian Lavernelle. Sitten oli taas Hoagien vuoro, joten vaihdoin häneen.

<u>Tupakointi vaarantaa hampaasi</u>

Annoin spaghetin, leikkihiiren, hevosen tekohampaat ja purkinavaajan Lavernelle. Sitten kävin työntämässä sopimuksen postilaatikkoon. Hämmästeltyäni postin nopeutta hetkisen, menin Georgen puhelille, ja koska hän oli tupakkamiehiä, tarjosin hänelle mukanani olleen sikarin. Georgen hampaat eivät oikein pitäneet tästä tempusta, joten annoin Bernardin pyydystämät hampaat hänelle. Thomas suostui vihdoinkin sytyttämään tulen takkaan, jolloin Johnille tuli kuuma ja luopui huovastaan. Sieppasin sen parempaan talteen. Menin katolle ja tukin savupiipun huovalla. Tottakai takka alkoi savuttaa ja arvoisat herrat syöksyivät ulos. Minulla oli vapaat kädet ottaa pöydälle jäänyt kultakynä, jonka jälkeen vaihdoin Laverneen.

<u>Vankilasta ulos</u>

Menin takaisin vankilaan ja kerroin vartijalle, että minulla on niin huono olo, että minun oli pakko päästä lääkäriin. Lekurilla oli vähän kiire, ja hän jätti minut hetkeksi yksin huoneeseen. Nappasin välittömästi kiinnostavan näkäisen kaavion ja lähdin. Pääsin eteiseen, jatkoin päätyovesta sisään ja oikaisin katolle takan kautta. Hieno Yhdysvaltain lippu liehui tangossa, ja sainkin sen haltuuni laittamalla puuttuvan kammen paikoilleen. Menin savupiipun kautta takaisin vankilaan. Nyt pyysin päästä vessaan. Nopeasti annoin kaavion Hoagille ja jatkoin taas Hoagien hahmossa. Menin yläkerran keskimmäiseen huoneeseen juttelemaan Betsy Rossin kanssa. Hän oli väsäämässä monien ohjeitten mukaista Yhdysvaltain lippua, joten lisäsin oman kaavioni

kaavapinoon ja vaihdoin Laverneen.

Minä olen lonkero!
Lipusta syntyi oivallinen lonkerovalepuku, jonka tietysti heti puin päälleni. Menin ulos ja sivelin aidan valkaisuaineella, mikä aiheutti kissalle lievän stressaantumisen. Minun kävi kissaa sääliksi ja päätin hieman lepytellä sitä leikkihiirellä ja sain kaapattuani sen taskuuni. Menin motelliin ja suunnistin takkahuoneeseen. Pyysin siniseltä lonkerolta ihmisnäyttelyn nimikortin ja menin yläkerran vasemmanpuolimmaisen huoneen ovesta sisään. Avasin kehyksissä lojuvan aikakapselin ja otin sieltä löytyneen etikan. Koska itse en löytänyt sille käyttöä annoin sen Hoagielle. Huojuin takaisin käytävään ja löysin keskimmäisestä huoneesta vanhan Ted-muumion, jota päätin käyttää hiukan hyväkseni, jotta voisin osallistua ihmisten kauneuskilpailuun. Otin rullaluistimet oikealta ja laitoin ne muumiolle. Lisäksi nappasin myös jatkojohdon ja tönäisin muumiota. Se lähti hilpeästi liikkeelle. Seurasin muumiota alakertaa, ja otin matkalla jääkoneesta jäätyneen hamsterin. Sitten laitoin nimikortin muumion taskuun. Hoipuin yläkertaan seuraamaan kauneuskilpailuja. Muumioni ei ollut kovin kaunis, joten sitä piti parannella. Hiukset syntyivät vikkelästi spagetista, kun vielä hiukan muokkasin niitä haarukalla. Laitoin sille myös tekohampaat ja naururasian, jotta se tuntuisi elävältä. Armas muumioni ei vieläkään tuntunut pärjäävän, joten pahin kilpailija oli hoidettava pois tieltä. Haroldin eteen asetettu tekoyrjö hoiti homman. Käppäilin tuomarien alueelle ja puhelin heidän kanssaan niin kauan, että voitin palkinnon. Vanginvartija oli mielestäni aika sympaattinen ja lahjoitinkin palkintoni hänelle. Hänelle tuli taas kiire vaimonsa luokse. Katkaisin virran ihmiskennelistä ja heitin haisunäädäksi naamioidun kissan Edisonien eteen. Jostain syystä heillekin tuli kiire.

Valmiina lähtöön
Menin keittiöön ja laitoin jäätyneen hamsterin mikroaaltouuniin sulamaan. Kävin pesuhuoneessa hakemassa puseron kuivaajasta ja menin aikakoneen luokse. Laitoin jatkojohdon kiinni pistokkeeseen ja työnsin sen ikkunasta sisään. Menin kaapikellon kautta kellariin. Koska hamsterilla näytti olevan kylmä, puin puseron sen päälle. Sitten pistin jatkojohdon pistorasiaan ja hamsterin generaattoriin. Noustuani raunioista imuroin hamsterin hiirenkolosta ja otin imurista pölypallon, joka paljastui hamsteriksi. Litoin sen taas takaisin generaattoriin. Nyt Laverne oli valmis lähtöön. Vielä Hoagie piti saada

lähtövalmiiksi. Menin Hoagiena Red Edisonin luokse laboratorioon ja annoin hänelle kultakynän, etikan ja öljyn. Otin pariston hyllystä ja menin Benjamin Franklinin huoneeseen ja annoin hänelle laboratoriotakin. Benjamin vei minut ulos lennättämään leijaa. Panin pariston leijan taskuun ja tönäisin leijan ilmaan, kun Benjamin sanoi "NYT". Salama osui sopivasti patteriin ja latasi sen. Laitoin patterin aikakoneen pistokkeeseen ja hoagien oli valmis lähtön. Niinpä vaihdoin Bernadiin. Menin katselemaan telkkaria, ja sieltä tulikin mielenkiintoinen mainos hienosta timantista, joka maksaa kaksi miljoonaa dollaria. Juuri sen verranhan tohtori Fred sai sveitsiläiselle pankkitililleen, joten tilasin timantin puhelimitse. Nyt oli Bernardkin valmis, joten käynnistimme aikakoneen ja palasimme eiliseen. Siirto ei oikein onnistunut, meistä tuli kolmipäinen hirviö. Purppuranpunainen lonkero, itse päähirviö oli odottamassa meitä pienennystykillä. Ja me juoksimme karkuun. Pääsimme ensimmäiseen huoneeseen, avasimme oven ja taas pienennyssäde osui. Menimme keskimmäisestä ovesta sisään, ja siellä olikin sopivannäköinen hiirenkolo, josta juuri ja juuri mahduimme. Pääsimme siitä seuraavaan huoneeseen, jossa kasvoimme taas normaalikokoisiksi. Nappasimme keilapallon ja painuimme takaisin laboratorioon. Lonkerot olivat kymmenpäisenä laumana edessämme, mutta keilapalloilla ne kaatuivat kuin - no, keilat. Yritimme päästä vääntämän vipua, mutta itse purppuralonkero ilmestyi eteemme tulevaisuudesta. Muistelin lukeneeni jostain, että sana on miekkaa mahtavampi, joten päätimme kokeilla sitä käytännössä. Usutimme purppuralonkeroa ampumaan Frediä, joka riippui köysissä pää alaspäin ja lopulta pitkän juttelun jälkeen hän suostui. Pienennyssäde osui tohtori Fredin pääpeiliin ja kimposi suoraan takaisin lonkeroon. Purppuraraukka lähti kirjekuoressa kohti Siperiaa ja minunkin pelini oli pelattu.

Copyright © Ville

Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> <u>Matka alkaa</u>

Juttele Xarin kanssa ja kysy kaikki mahdolliset asiat. Hän opettaa sinulle kaksi uutta loitsua, jotka auttavat tulevalla matkallasi: Identifyllä pystyt tunnistamaan esineeseen mahdollisesti kätketyn magian ja Rune Transferilla kopioimaan riimun toisesta esineestä johonkin muuhun. Ota seinältä lamppu mukaasi ja suunnista laivaasi. Laivassa loitsi Rune Transfer markeriisi ja siitä ohjauskiveen. Violettiin palloon ilmestyy Arianuksen, ilman riimu.

Käytä kiveä ja matkasi läpi Death Gaten alkaa.

<u>Drewlin

</u>Poistu laivasta ja mene tunneliin. Puhu kääpiönaisen Jarren kanssa. Ota seinältä t-paita ja sen alta käyrä putki, ota myös pöydältä marmelaadi ja viipale leipää. Mene syvemmälle luolaan. Taas suulas kääpiä ehtii aloittaa keskustelun ennen sinua. Kysele Limbekiltä asioita. Pane leivän siivulle kolme kertaa marmelaadia ja anna koko ylipursuava kokonaisuus Limbekille.

Hän tietysti sottaa puheensa ja viskaa sen lattialle, ota se mukaasi. Ota isosta mustepullosta korkki ja kasta t-paita musteeseen. Tultuasi keskusluolaan mene vasemmanpuoleiseen käytävään. Puhu vanhan äkäisen kääpiön kanssa. Hänellä on ongelma: rikkinäinen putki, josta puuttuu osia. Hän äkääntyy sinuun ja lopettaa keskustelun. Mutta putki, jolla hän muka kuulee paremmin, herättää kiinnostuksesi. Puhu hänelle uudelleen ja hän antaa sen sinulle. Ota putki myös laatikosta mukaasi. Mene takaisin keskusluolaan ja sitten keskimmäiseen tunneliin. Tulet huoneeseen, jossa on nukkuva kääpiö ja vartija, joka estää pääsysi tutkimaan haltialaivaa. Eipä hätiä, heitä Heat-loitsu sensoriin ja johan alkaa tapahtua. Mene haltialaivalle ja kannelta alas ruumaan. Juttele vangitun Duken kanssa, hän kertoo sinulle kuninkaanlinnan sijainnin ja antaa sinulle sormuksen. Palaa kannelle ja mene yläkertaan, jossa haltiamaagi nukkuu. Ota nurkasta

viinipullo. Suuntaa omalle laivallesi. Jos loistava vartija on palannut paikalleen, pystyt täältäkin loitsimaan sensorin.

<u>Kuninkaan tehtävä</u>

Matkaa laivallasi linnaan. Linnan porteilla puhu portinvartijan kanssa. Anna sormus hänelle ja pääset kuninkaan luo. Kerro hänelle totuus. Kun olet keskustelun jälkeen taas proteilla, seuraa polkua länteen. Tulet ikkunoiden luo. Poimi maasta leikkuri ja kampea sillä ikkunasta sarana irti. Avaa ikkuna.

Näet hovimaagin loitsivan ja tietysti opit uuden loitsun. Tämän jälkeen mene sisään ikkunasta. Ota kynttilänjalka pöydältä ja kirja kirjahyllystä. Heitä oppimasi taika, Create Reality Pocket, tauluun ja astu sisälle. Juttele vangitun haltiamaagin kanssa. Kun hän lopettaa puhumisen, anna hänelle viinipullo ja juttele uudelleen. Pienen kyselyn jälkeen utele, miten hän oikeastaan tekee loitsun nimeltä Create Shroud of Darkness. Hän kertoo sen sinulle ja näyttää samalla toisenkin loitsun: Swap, hän on vaihtanut paikkaa kanssasi ja on karkuteillä sinun istuessasi hänen tilallaan vankilassa. Eipä hätiä, kiltti hovimaagi auttaa ja tilanne saadaan korjattua ja olet taas ikkunoiden edessä. Palaa laivaasi ja suunnista takaisin Drewliniin. Perille päästyäsi anna Limbeckille kynttilänjalka ja hän anta sinulle putkenpätkän.

Sitten haltialaivalle vanhalla tekniikalla. Taio t-paitaan Shroud of Darkeness ja mene nukkuvan velhon luokse. Pistä paita loistavien pikkupatsaitten päälle "jumalille" tulee kiire. Pakena ruumaan, missä Duke kertoo sinulle salaovesta tavaratilaan. Mene sinne. Avaa iso laatikko, se lukoton, ja ota zinger.

Aktivoi se ja kuninkaan joukot havaitsevat sinut, pääset jälleen kuninkaan luo. Puhu hänelle ja hän kertoo varkaiden kaupungista.

<u>Skurvash</u>

Jalomielisen hallitsijan uusi hatialaiva heittää sinut synkkään kaupunkiin, jossa näet lapsen leikkivän kävelevällä nukella. Nukke kuitenkin menee pimeälle sivukujalle ja lapsi ei uskalla seurata sitä, joten hän pyytää sinun apuasi. Mene hakemaan nukke lapselle. Kops, se olikin ilkeän pikkuvarkaan kepposia ja sinä olet varkossa. Heitä Swap varkaaseen ja hän onkin varkossa sinun sijastasi, mutta kun juttelet hänen kanssaan hän tarjoaa apuaan. Nosta verkko pois ja seuraa häntä tunneliin. Ota sorkkarauta (brybar) ja juttele sitten katurotan kanssa. Hän pyytää rahaa, ja lupaa auttaa. Mene takaisin laivaan ja avaa sorkkaraudalla arkun lukko. Ota arkusta kamat mukaan ja mene kaupungin tavernaan. Puhu baarimikon kanssa ja myy jalokivet hänelle.

Huge The Hand huomaa sinut ja tarjoaa töitä. Ota duuni vastaan ja mene katurotan luo. Anna baarimikolta saamasi rahat hänelle ja odota kun hän tulee takaisin. Kysele häneltä asioista ja suuntaa sitten rikkaan kauppiaan talolle.

Tiirikoi ovi auki, oikeat äänet ovat: Clack, Tick ja Thunk. Ruonokirjasta takan päältä selviää oikea koodi kelloon. Koodi on Winetime, Toiltime ja Darktime. Salalokero aukeaa, ota päiväkirja ja lue se. Tee Reality Pocket -loitsu tauluun ja astu sisälle. Juttele kauppiaan kanssa ja kysy ensin, miksi hän odottaa. Sano sitten olevasi vaimon sanansaattaja ja että vaimo haluaa amuletin. Hän esittää sinulle kolme kysymystä, joiden vastaukset ovat: bounsing beans, five ja how much. Hän antaa amuletin. Palaa tavernaan. Juttele Hugen kanssa ja anna amuletti hänelle. Hän vie sinut torniin odottelemaan seremoniaa. Käytä parannussalvaa ja siirrä pöytä ikkunaluukkujen alle. Avaa luukut ja katso, minkä niminen saari näkyy taivaalla. Mene pois huoneesta ja avaa toinen ovi tiirikalla, ovesta kuuluuu samat äänet kuin edellisestäkin.

Käytä Identify-loitsua nukkeen ja opit uuden taian. Mene juuri avaamastasi ovesta ja heitä patsaaseen nukesta oppimasi Motion-loitsu, niin patsas yrittää kävellä mutta kaatuu lattialle ja hajoaa. Ota kaulakoru ja poistu huoneesta.

Katso katurotan sinulle antamasta paperista sen saaren, jonka näit taivaalla, nimen yläpuolella oleva sana. Paina kivikäsiä siinä järjestyksessä, että sanan jokainen kirjain vastaa yhtä. Esimerkiksi jos sana olisi To, paina

ensin topaz- ja sitten opalhandia. Ovi avautuu, astu sisälle huoneeseen. Laita kaulakoru jalustalle niin saat eteesi veljeskunnan arteen. Poimi kristallipallo ja kaksi kirjaa. Silloin tulee Huge ja uhkaa henkeäsi, joten ota kaulakoru ja pof, sekä Huge että aarre ovat poissa. Pakene paikalta.

Mene laivalle, katunilkki tulee mukaasi. Laiva vie sinut Drewliniin. Poika ottaa sinulta muutaman esineen aloittaakseen uuden elämän.

<u>Hyvästit Arianukselle</u>

Drawlinissa mene vahnan kääpiön luokse. Fiksaa putket kuntoon, ja laita korkki vielä aukinaiseen kohtaan. Käännä sitten hanasta ja puhu kääpiölle. Hänen muistinsa ei ole kovin hyvä, joten näytä hänelle pergamenttia, jonka Limbeck tiputti lattialle. Johan kääppä muistaa ja antaa sinulle palan rautamalmia.

Mene keskusluolaan ja oikeanpuoleiseen käytävään. Avaa lokero ja laita rautamalmi sinne. Pora poraa käytävän, joten eikun sinne. Laita kristallipallo Sartanin patsaan käsiin. Ota maasta nouseva riimunpala jalustaltaan ja suuntaa matkasi laivallesi ja ohjauskiven avustuksella kotiin. Saavuttuasi perille mene Xarin luo ja anna hänelle raporttisi. Kysele hänen uusista tutkimuksistaan. Orseph-nimisen demonin nimen muistaminen auttaa sinua tulevaisuudessa. Kun olet tyydyttänyt Xarin ja oman uteliaisuutesi palaa laivallesi. Uuden riimun kiveesi saat Book of Pryanista Rune Transfer -loitsun avulla. Käytä kiveä päästäksesi jälleen matkaan.

<u>Epäonnistunut taikina</u>

Saavuttuasi perille astu ulos laivastasi ja poimi kaunis punainen kukka aluksesi vieressä. Suuntaa matkasi länteen, jossa saavut suuren valkoisen portin eteen. Jatka matkaasi samaan suuntaan ja tulet oudon olennon luokse.

Poimi kokonainen pähkinä varrestaan ja anna se apinaoravalle, ettei se syö sinua nälkäänsä. Se halkaisee pähkinän nopeasti ja syö sisuksen suuhunsa.

Kerää maahan pudonnut kuori ja ota mukaasi vielä uusi kokonainen pähkinä.

Palaa laivallesi. Ruoria käyttämällä matkaa puukaupunkiin, josta mene eteenpäin laivasta poistuttuasi. Tulet pienen oven eteen. Nykäise narusta ja mene ovesta sisälle. Työläs haltijanainen kyselee oleskelusi syytä, joten sano hänelle tulleesi auttamaan häntä. Leivo hieman taikinaa, jolloin sisään pörrää hyönteinen. Haltijanainen päivittelee niiden paljoutta, joten kysele niistä häneltä. Anna lattialla leikkivälle lapselle nukkesi ja seuraa häntä ulos, taikinan vaivaaminen ei näet kuulu vahvimpiin puoliisi. Seuraa lasta itään, tulet suuren jyrkänteen reunalle, jonna on tippunut muuan haltija. Puhu hänen kanssaan ja auta hänet narun avustuksella ylös. Kysele prinssiltä asioita.

Seuraa lapsia alas vasemmalle. Puhu prinssin kanssa ja sitten vain odota, odota, odota ja odota. Laita maahan pudonnut kekäle kuoren puolikkaaseen, ettei se polta taskuusi reikää. Taasen odota ja odota.

<u>Zibnab vaiko James Bond?</u>

Hetkisen kuluttua paikalle saapuu hassuhko vanha ukko, jolla on hajamielinen luonne ja hiusten väristä päätellen hän on myös tutun rodun jäsen. Hänkin tunnistaa sinut patryaniksi ja livistää pakoon, jolloin opit hänen taikomansa loitsun, Transportationin. Heitä se valkoiseen laattaan ja pääset hänen peräänsä. Ristikuulustele häntä ja lopuksi ota musta levy maasta. Sido naru puunoksaan ja mene alas. Kerää mukaasi sinisiä ja keltaisia kukkia. Heilauta itsesi kaukaiseen puuhun narun avustuksella. Mene itään ja heitä musta levy rotkoon. Jauha keltaiset kukat jauhoksi ja mene prinssin luo. Utele häneltä vähän asioita ja loitsi valkoinen levy kuten aiemminkin. Tulet paikkaan jossa valtava hämähäkki uhkaa terveyttäsi. Laita kuuma kekäle kuorenpuolikkaineen itikoiden pesään ja heitä marmelaadi hämähäkin päälle. Leikkaa leikkurilla hämähäkin jalkojen alla olevaa ruumista saadaksesi kultaisen sauvan irti siitä. Tönäise sitten lähelläsi oleva ruumis syrjään, ja kas, maaginen nuoli sekä sieniä. Poimi ne mukaasi. Teleporttaa itsesi pois mustalla levyllä.

Olet taas prinssin luona. Anna hänelle runokirja, siniset ruusut sekä kultainen sauva. Hän ilostuu suunnattomasti ja liittyy seuraasi. Puhu prinsessalle ja pyydä myös hänet mukaasi. Mene laivallesi ja navigoi Citadelin läheisyyteen.

<u>Matka Abarrachiaan</u>

Mene porteille ja siitä etelään vanhan kuivan kannon luokse. Pyydä prinsessalta palvelus, eli kysy soittaisiko hän sävelmää kirjastasi. Mene etelään. Näet haltianaisen sidottuna puuhun. Vapauta hänet leikkaamalla köynnökset auki leikkurilla. Kun hän kiittelee sinua puhele hänen kanssaan muistakin asioista. Haltian kerrottua kultaisesta kirveestä kysy, voisiko hän kysyä Vanhemmilta, antaisivatko nämä kultaisen kirveen sinulle. Odota häntä takaisin. Kun hän palaa esittele ystäväsi hänelle. Pyydä häneltä yrttejä parantaaksesi prinsessan. Pyydä häntä sitten menemään uudelleen Vanhojen luokse pyytämään sauvaa. Suunnista takaisin oudon eläimen luo ja laita keltaisista kukista saamasi jauhe pähkinään, ja anna se olennolle.

Se ei pidä mausta ja heittää sisällön maahan. Ota sisältö ja anna se prinsessalle. Anna hänelle myös sienet, yrtit ja punaiset kukat. Mene takaisin kuivan kelon luo ja pyydä prinsessaa soittamaan. Mene syvemmälle metsään kunnes et enää pääse eteenpäin. Olet aukiolla, jossa on paljon tytaneita ja oleva kristalli. Pyydä prinssiä kiipeämään puuhun ja hakemaan sen sinulle.

Mene takaisin, kunnes olet kelon luona. Avaa se ja heitä kristalli sinne.

Palaa Citadelin porteille ja odota. Tapaat kääpiönaisen ja sitten Zibnabin, joka antaa sinulle kiven. Ota kauniista kaupungista mukaasi riimu ja palaa laivallesi. Käytä kiveä päästäksesi Xarin, opettajasin luokse. Vanhan tavan mukaan anna raporttisi Xarille ja siirrä uusi riimu laivasi ohjauskiveen titaanien kristallista.

<u>Matka tuonelaan</u>

Käyttämällä kiveä matka Abarachiaan, kiven aikaan ja ikuisuuteen alkaa. Kun laivasi on luotsinut tiensä läpi tulisen meren, poistu ja etene pellolle, jolla näet kuolleen viljelijän tekemässä ikuista työtään. Puhu hänelle saadaksesi ämpärin, jota hän käyttää. Mene eteenpäin ruutuun, jossa iso käärme vartioi ovea. Ota kivet maasta ja pakene takaisin pellolle ja siitä kaupunkiin. Mene taloon ja puhu zombie-palvelijalle, minkä jälkeen mene yläkertaan ja ota teetarjotin pöydältä. Vie se zombielle ja puhu hänen kanssaan. Poistu talosta ja mene kellotorniin. Laita sankosi koukkuun ja kivet sankoon. Kiipeä köyttä pitkin ylös. Pyöritä kammesta saadaksesi ämpärin ylös.

Käännä kellon viisaria hieman vaille neljättä merkkiä ja katso sitten kellotaulua. Vapauta köysi vetämällä kammesta ja mene taloon. Kuollut hovimestari on vienyt teensä isännälleen, joten mene avoimesta ovesta sisälle.

Ota kirja huoneesta ja lue se. Mene ylös vanhan mummon luo ja ota hänen kirjansa. Jätä se auki kohdasta, jossa puhutaan käärmeen pyydystämisestä.

Puhu mummolle ja sana, että tiedät missä kirja on, ja näytät sen hänelle, jos hän tulee mukaasi. Mene pellolle ja pyydä viljelijä mukaasi. Mene taas käärmeen luo ja pyydä viljelijää ottamaan käärme kiinni. Puhu myös mummolle ja pyydä häntä lukemaan kirjaa. Palaa laivallesi ja matkaa sillä Kleituksen palatsiin. Mene palatsiin ja pääset ruokailemaan inhottavan omahyväisen Kleituksen kanssa. Kiitokseksi ystävällisyydestäsi hän myrkyttää sinut ja heittää tyrmään kuolemaan.

<u>Ei koiraa karvoihin katsomista</u> Sellissä viruessasi puhu Edmundin kanssa. Heitä sitten koiraan nälkätaika ja anna sille kyljys. Heitä sitten koiraan toinen loitsu, Possession, ja olet taas vapaa, joskaan et oma itsesi. Koirana ota avain seinältä ja anna se Edmundille ja sitten itsesi ruumiille. Mene ulos huoneesta ja ylös rappusia.

Ota hyllystä toinen pullo vasemmalta ja vipellä takaisin selliisi. Anna taasen se ensin Edmundille ja sitten itsellesi. Kosketa omaa ruumistasi ja olet taas vankina. Ota pullo edestäsi ja juo siitä. Ota sitten avain ja avaa kahleesi.

Puhu taas Edmundille ja sitten pyydä hänet mukaasi. Ota ruuvipuristin tuolilta mukaasi ja poistu sellistä. Mene laivallesi ja prinssi ohjaa sinut salaiselle luolalle. Poistu laivasta ja mene luolaan. Puhu pelaajille ja sitten Balthazarille. lä kerro kuka olet, sana vain olevasi Edmundin ystävä. Kysele asioista. Muutu koiraksi ja näet kummia. Kosketa taasen itseäsi ja kerro Balthazarille mitä näit ja miten. Mene salaiseen tunneliin Balthazarin saatua sen näkyviin. Ota kaapu maasta ja näkyjen loputtua nosta myös kirja mukaasi ja lue se. Poistu luolasta ja Balthazar puhuu sinulle. Kysele häneltä visioista ja mene sitten laivaasi. Pue musta kaapu yllesi ja matkaa Telestiaan. Mene kaupunkiin ja kiipeä torniin. Kiristä ensin ruuvipuristin kiinni ja laita se valtikkaan. Löysytä sitä ja valtikan pää tippuu lattialle. Ota se mukaasi.

Mene ovelle, jota vartioi nyttemmin kiinni otettu käärme. Ovessa olevien kaikkien nuolien tulisi osoittaa alas päin. Saatuasi oven auki puhu raihnalle zombie-kääpiölle ja pyydä hänet mukaasi. Palaa laivallasi inhan Kleituksen palatsiin.

<u>Hyvyys ja oikeudenmukaisuus voittaa</u> Poistu laivastasi ja mene luolaan. Edmund liittyy seuraasi, puhu hänelle. Avaa ovi katakombeihin ja kääpiö villiintyy. Ota vaattenpala oven välistä ja mene ovesta sisälle. Näytä vaatteenpalaa koiralle ja seuraa sitä halki katakombien.

Tulet Colossuksen luokse. Tee riimuun Unravel Illusion -loitsu ja laita valtikan pääpala ilmestyneeseen koloon. Vaikka oletkin patryan, Edmund on sinulle kiitollinen ja antaa sinulle amulettinsa muistoksi. Ota myös kiven riimu ja palaa laivallesi. Lähde kotiisi antamaan raporttisi Xarille. Xarin vastailtua kysymyksiisi mene laivallesi ja siirrä amuletista riimut ohjauskiveen. Käytä sitä ja pääset veden ulottuvuuteen. Mene ulos laivasta ja länteen. Kumoa vahva maaginen riimu, joka suojelee kaupunkia siirtämälle yksi riimu, jonka sait pelaajilta, kiveen. Sen pitäisi nyt muodostaa Possession, jolloin mahtava Ward kumoutuu. Isohko lohikäärme tulee luoksesi ilkkumaan, joten muutu koiraksi heti kun saat tilaisuuden. Mene länteen. Kerro Samahille totuus ja kysele kaikkea. Tehtyänne suunnitelman ilkeän San-Draxin pään menoksi taio Reality Pocket mattoon ja työnnä Globe sinne. Ota sitten matto kantoon ja mene uuelle laivallesi.

Ota pulloon vettä ja taio siihen Null Water. Juo pullosta niin pääset luolaan jossa San-Drax majaili. Ota suomut lattialta ja mene kaupungin eteen kivikasan luo, jonne se iso vihulainen tyrkkäsi kallisarvoisen kivesi. Laita suomut kivikasaan ja rakas pahuuden ilmoittajasi hohtaa kirkkaana kuin smaragdi. Nouki se mukaasi ja mene uuteen laivaasi. Pistä matto laivasi seinälle ja taio siihen jälleen Reality Pocket -taika, mene sisälle. Tyrkkää kivi ulos matosta ja seuraa itsekin perässä. Tee Rune Transfer amuletistasi kiveen ja käytä sitä.

<u>Kapuloita rattaissa</u>

Perillä mene Nexus Cityyn ja ota Xarin historiankirja, lue se. Mene labyrintin portille ja siitä sisälle. Heitä zingerisi köynnöksille ja perään sitten Cold-loitsu, ota zinger mukaasi ja jatka matkaa. Tulet tiikeriolentojen leiriin. Juokse takaisinpäin pakoon. Saatuasi itsesi köynnösten toiselle puolelle näet verkkaan liikkuvat otukset edessäsi, heitä Heat-loitsu köynnöksiin ja pikku karvapallot eivät enää häiritse sinua. Sitten taas Cold ja pääset itse ylitse. Mene takaisin tiikerien leiriin ja ota tikunnokasta pääkallo mukaasi. Mene olioitten luolaan ja ota luu lattialta. Pistä pääkallo zingeriin, samoin musta viitta, ja poistu luolasta. Mene eteenpäin. Aja kyläläisiä hätyyttävät tiikeri-ihmiset pois aktivoimalla zingeri. Puhu kylän päämiehelle ja käytä sitten parannusvoidetta haavoittuneeseen. Ota parantajan jättämä naru maasta ja puhu sitten Trackerille. Mene pohjoiseen. Tracker johdattaa sinut läpi labyrintin vaarallisen Chaodin luokse. Laita naru luuhun ja siinä sinulle jousi, jolla voit ampua maagisen nuolesi. Tee niin ja Chaod makaa kuolleena maassa. Juo pullosta vettä ja mene luolaan. San-Drax on sinua vastassa, joten särje kivi. Zibnab tulee lohikäärmeineen apuun ja paha lisko pakenee. Puhu Zibnabille. Hän vie sinut toiseen paikkaan, jolloin juttele uudelleen hänen kanssaan. Mene pohjoiseen ja näet peilikuvasi. Taio Self Immolation käänetisenä itseesi ja peilikuvasi katoaa. Ota tavarat siltä ja yhdistä terät niin saat sakset. Mene pohjoiseen ja mene sitten lisää. Katko lonkeroita saksilla kunnes ne loppuvat ja olio katoaa. Mene pohjoiseen.

Juttelu jälkeen pistä veden riimu sille varattuun koloon ja herätä henkiin Xar. Pistä sitten kiven riimu paikolleen ja juttele Xarin kanssa. Lue

historiankirjaa ja katso sieltä Orsephin riimun sijainti. Laita ilman riimu paikoilleen ja siirrä sitten Focusta Orsephin riimun paikalle. Pistä sitten Nexus-riimu paikolleen Focukseen ja nauti loppudemosta.

Copyright © Ville Ikkala

DISCWORLD

HUOM! Kun ratkaisussa puhutaan sinapista, niin sillä tarkoitetaan ilmeisesti vaniljakastiketta (custard).

Uusi päivä uudet kujeet

Aamun hiipiessä tajuntaasi raahaudut ylös vuoteestasi Unseen Universityn tornihuoneistossasi. Venyteltyäsi kaivat kaapista taskuusi kuusi rahapussia ja suunnistat johtajan puheille. Pomo käskee sinua noutamaan kirjastosta erään kirjan, joten teet työtä käskettyä laskeutumalla maan tasalle ja poimimalla komerosta yksinäisen luudan. Käväise huoneessasi herättämässä uskollinen matkatavarasi, Luggage, ja kaiva sen sisältä sinne unohtunut eväsbanaani. Nyt voit siirtyä kirjastoon, jossa kirjastonhoitaja auliisti tuo pyytämäsi painotuotteen banaania vastaan. Jututa myös paikalla olevaa häiskää tämän korvan takana olevasta kultaisesta banaanista. Kiikuta kirja pomollesi, ja saat uuden tehtävän noutaa lohikäärmeen paikannusloitsun vaatimat viisi aineosaa. Päivällisesi on nyt vaakalaudalla, joten syvästi huolestuneena laahustat lounashuoneeseen katselemaan tovereittesi mässäil... mietiskelyä. Pyörätuolissaan istuvan Windle-Poonsin taikasauva näyttää kiinnostavalta, ja näppärästi vaihdat sen pelkkään luudanvarteen. Hiivi ulos, jossa kysyle luumuja mutustelevalta oppilaalta keinoa saada portti auki. Onnistuttuasi mokaamaan oven avaamisen sammakoksi poimit lokkijan ja poistut portista Ankh-Morporkin hämäryyteen.

Milk energy

Starttaa päiväsi katsauksella kaupunginaukion tarjontaan, josta valitset yhden vähemmän houkuttelevan tomaatin. Noudattaen yleistä moraalikoodia nakkaat mädän vihanneksen jalkapuussa olevaan verovirkailijaan, ja aikeissasi jatkaa hupia poimit käteesi toisen tomaatin. Keskeytät liikkeesi huomatessasi vihanneksessa liikettä, ja vaistonvaraisesti tiputat tomaatin nopeasti käsistäsi maahan. Siinähän voi olla vaikka matoja! Epäilysi paljastuvat oikeiksi, ja kaappaat maassa luikertelevan lonkeron taskuusi. Jututa paikalla viheltävää katulasta, ja kiristä tältä tiedot taskuvarkaiden jalosta taidosta. Saat myös parin alushousuja(?). Tunnut kaipaavan

ammattiapua, joten käväiset psykiatrin odotushuoneessa kuuuntelemassa miellyttävää vastaanottoapulaista. Tule paikalle toisen kerran, niin pääset istumaan maitotytön ja hieman vinksahtaneen trollin väliin. Tästä paikasta saat myös kätevästi muilutettua seinällä roikkuvan perhosverkon taskuusi. Suunnista Morporkin kauppakadulle, jossa käy noutamassa lelukaupasta vaaleanpunainen aasilelu ja kiehkura siimaa. Kalastajan kaupalla nyysi seinällä roikkuva mustekalankuva ja jatka matkaasi parturiin. Kampaajan kynsissä olevan Lady Rampkinin hiuksissa kiikkuva hiusrulla vaikuttaa hyödylliseltä, ja käytät hieman käänteistä psykologiaa kertomalla tästä itse Ladylle. Rullan jouduttua parturin taskuun puhu miehelle, ja tämä vaipuu pian uneksimaan ihanasta maitotytöstään. Miehen ollessa muissa maailmoissa käytä juuri opittua taskuvarkaustaitoasi ja varasta hiusrulla parturin taskusta. Yksi taikaesine rikkaampana kiiruhdat palatsiin, mutta matkalla käyt kaappaamassa kourallisen kauraa kaupungin talleilta. Palatsivartijoiden ohi pääset kysymällä kohteliaan kysymyksen jomman kumman miehen vaimoista. Sisällä voit jututtaa ihmisiä, mutta tärkeintä on noutaa pesuhuoneen seinällä kiikkuva peili.

Liikkuvaa kuvaa ja pieniä eläimiä

Palatsista et saa irrotettua enempää tavaroita mukaasi, joten päätät siirtyä kokeilemaan onneasi yhdellä kaupungin hämärämmistä kujista. Saapuessasi talojen varjossa olevalle kapealle kujalle tarkistat, että peili on taskussasi. Horjuessasi eteenpäin astut katukivelle, joka viskaa sinut äkkiarvaamalla pois kujalta kaupungin katolle. Palauduttuasi järkytyksestä huomaat taivaanrannassa olevan tornin, jonne oitis suunnistat. Hetkisen kiipeilyn tuloksena roikut lipputangosta pää alaspäin useamman kymmenen metrin korkeudessa. Taustalla siintävän palatsin huipulla istuu etsimäsi otus eli lohikäärme. Ryhdyt ilkeäksi ja asennat peilin lippuntagon kärkeen, josta sitten tarkennat sitä niin, että aurinko häikäisee kauempana nukkuvan lohikäärmeen. Otus ei laisinkaan pidä moisesta ja lentää paikalle tutkimaan asiaa. Heken kuluttua olet vielä yllättävästi hengissä ja yhtä taika-ainesta rikkaampi, sillä lohhari tyytyy ainoastaan hänkäisemään peiliä, ei sinua. Tyytyväisenä palaat takaisin katoille, jossa liikutat ilmiselvänä siltana toimivat tikapuut pois paikolataan alla odottavan Luggagen syvyyksiin. Poistu katolta kiipeämällä takimmaisen talon ikkunaan, niin pian sinut heitetään hellästi takaisin kujalle. Puisteltuasi pölyt kaavustasi astelet pitemmälle kujalle alkemistin työpajaan. Mies tuntuu kovin innostuneelta

uudesta keksinnöstään, elokuvasta. Saat jopa vilkaista pöydällä ovevaa kameraa, jonka sisältä paljastat todellisen modernin tieteen ihmeen, impin. Otus näyttää sopivan taikakirjassa annettuihin ainesvaatimuksiin, joten yrität heti kaapata sen mukaasi. Keksijä ei kuitenkaan pidä ajatuksesta, ja joudut helpottamaan tilannetta kaatamalla hieman kauraa pöydällä porisevaan astiaan. Popcornin alkaessa paukkua omaisuudestaan tarkka alkemisti maastoutuu, ja voit vapaasti iskeä kätesi kamerassa istuvaan imppiin. Pahalainen on kuitenkin vikkelä otus, ja onnistuu karkaamaan käsistäsi ulkona odottavaan hiirenkoloon. Juokse ulos, jossa yhdistä siima tomaatista saamaasi matoon, ja kalasta kyseisellä kokoonpanolla imppi ulos piilopaikastaan. Menet juhlimaan menestystäsi paikalliseen pubiin (Broken Drum), jossa jututat pöytänsä takana nyhjättävää pelokasta tyyppiä. Heitä vielä huulta baarimikon kanssa ja tilaa yksi kalja, josta jääneen tyhjän tuopin takavarikoit matkamuistoksi. Poimi tiskiltä pari tulitikkua ja voit taas harkita paluuta tehtävän pariin. Nyt tarvitset enää yhden taika-aineksen, pannun, jota lähdet hakemaan Unseen Universitystä. Kotimailla etsiydyt yliopiston takapihalle ja poimit sieltä löytyvän lannoitepussin. Siirrä perhoshaavi omiin taskuihisi ja kiipeä ylhäällä kutsuvasti odottavalle ikkunalle tikapuiden avustuksella. Huomaat olevasi keittiön tuuletusikkunalla, ja edessäsi heiluu ahkerasti työskentelevän kokin viskoma pannukakku. Nälkäisesti kaappaat kakun haaviisi, niin turhautunut kokki saa tarpeekseen ja häipyy paikalta kirjoittamaan taas ties kuinka monennetta valitusta talon johdolle. Loiki kiireesti pois ikkunalta (älä unohda tikapuita) ja sisälle keittiöön, jossa voit vapaasti kaapata mukaasi viimeisen taika-vaatimuksen, eli paistinpannun. Käy komerossa valaisemassa paikkaa tulitikuilla ja poimimassa paketti. Innostuneena kiiruhdat johtajan huoneeseen ilmoittamaan onnistuneesta tehtävästäsi ja antamaan vaadittavat tarvikkeet eteenpäin. Paistinpannun, hiusrullan, impin taikasauvan ja lohharin hönkäyksen vaihdettua omistajaa johtaja kasaa lohharietsimen. Pienellä väkivallalla saat esineen itsellesi ja kiiruhdat kaupunkiin etsimään lohikäärmeen luolaa. Etsimen naksutus käy sitö tiheämmäksi, mitä lähempänä olet lohharia. Etsiydy kaupungin vasempaan alanurkkaan, ja pian tupsahdat keskelle suurta kultakasaa, jonka onnesta hihkuen kaavit mukaasi. Läheinen yskähdys palauttaa sinut normaalimaailmaan, ja kauhuksesi huomaat tuijottavasi isoa punaista lohikäärmettä suoraan sen suurin savuaviin sieraimiin.

Paluu eiliseen

Yllätykseksesi lohhari ei teekään sinusta heti grillihiiltä, vaan komentaa sinut etsimään kutsujilleen kuuluvat kultaesineet, jotta hän voisi palata takaisin omaan ulottuvuuteensa. Onnellisena tuuristasi poimit vajan seinältä ruuvimeisselin ja ravaat yliopiston kirjastoon, jossa ostat oudolta hepulta tämän kultabanaanin kaikella mukana olevallasi valuutalla. Loiki takaisin kaupunkiin ja siellä majataloon, jonka sängystä revit mukaasi lakanan ja pesuhuoneen puolelta kaappaat mukaasi putelin vaahtokylpyä. Palaa yliopiston takapihalle, josta dyykkaa kainaloosi roskaa pursuava likasanko. Nouda vielä keittiöstä jauhosäkki, niin voit astella kirjastoon ja lahjoittaa paikan hoitajalle kultaisen banaanin. Lahjastasti kiitollisena kirjastonhoitaja avaa sinulle reitin L-avaruuteen, paikkaa, joka yhdistää kaikki maailmankaikkeuden kirjastot ja divarit. Astu hohtavaan portaaliin, ja matkaa sokkeloisen reitin läpi eiliseen. Saavut viimeiseen kirjastoon, ja kuulet orankin rauhallisen kuorsauksen kirjojen tavanomaisen sipinän taustalla. Astele etualalle ja odota, kunnes paikalle hiipii varas kaappaamaan mukaansa kirjan lohikäärmeiden kutsumisesta. Voron haihduttua paina nopeasti salaoven avaavaa kirjaa ja seuraa miestä öiseen Ankh-Morporkiin. Seuraa varasta ja päädyt piilopaikkaan. Paikan rauhoituttua säädä ovesta vasemmalla olevaa ränniä osoittamaan kohti ovea ja poistu kokeilemaan onneasi öisessä majatalossa. Sisällä tunnistat sängyssä nukkuvan hahmot pubin pelokkaaksi mieheksi, ja saat ajatuksen. Puet lakanan päällesi ja kävelet pokkana yöpöydällä olevalle jalokivilaatikolle, avaat sen ja muistellen miehen tarinaa saat auki seinällä olevan kassakaapin. Kassakaapista et kuitenkaan löydä muuta kuin surkean vasaran, jonka päätät jättää tiedon puutteessa paikolleen. Kummittelun jälkeen tunnet tarvitsevasi raikasta ilmaa, joten suunnistat puistoon. Penkki on kuitenkin ja varattu, sillä eilinen sinä nukuu siinä pois humalaansa. Perverssiä mielihyvää tuntien tunget sammakon suuhusi, ja hämmästelet hetken ihosi mielenkiintoisia värivaihteluja. Paikalle lentelevä perhonen kiinnostuu sammakon heiluvista jaloista, ja laskeutuu lähemmäs tutkimaan asiaa. Käytä tilannetta hyödyksesi ja kaappaa pahaa-aavistamaton hyönteinen perhoshaaviin. Siirry öiselle kadulle, jossa lukaise puuceen oveen raapustettu teksti. Mene kadunkulmaan, jossa munkki päivisin paasaa sanomaansa ja vapauta perhonen lentelemään katua valaisevan lampun ympärille. Otus aiheuttaa aikapoimuja ja saa aikaan seuraavana päivänä pienen yksityisen ukkospilven, joka kastelee munkin läpimäräksi. Poimi vielä ikkunalta yksi trollin kyhäämistä ruukuista ja voit loikkia pubiin aiheuttamaan mekkalaa. Sisällä pikkumies vaikuttaa sopivalta

uhrilta, ja houkuttelet hänet katsomaan taakseen vilkaisemalla miehen takana olevaa maalausta. Käytä tilanne hyväksesi ja käännä miehen lasi nurin riidan merkiksi. Nujakan alettua kiipeä tikkaiden avulla pubin edessä olevan rummun luo ja nyysi siihen kiinnitetty rumpupalikka. Nyt voit palailla takaisin nykypäivään L-avaruuden kautta (pääset sinne yliopiston vieressä olevasta reiästä).

Sanoinkuvaamattomia menoja

Selvittyäsi matkastasi hengissä kiirehdit pubiin, jossa jututat uudelleen pelokasta miestä. Tällä kertaa hän muistaa myös kassakaapista läytämäsi vasaran. Tutki baarin takana hyllyllä olevia juomia, nin huomaat siellä pullollisen käänteistä viiniä (counterwise wine). Muistaen edellisen yön humalasi päätät pyytää baarimikolta lasillisen moista ainetta. Huikan jälkeen poimit lasin mukaasi ja suunnistat kadulle puuceen luo. Ilman heikosta laadusta huolimatta munkki on jättänyt märän kaapunsa kuivumaan kalanhajuisen sivukujan narulle, joten poimit asusteen surutta mukaasi. Kipaise hakemaan lelukaupasta uusi nukke ja palaa taas eiliseen L-avaruuden kautta. Anna varkaan taas pölliä kirja ja seuraa häntä ulos, mutta juokse piilopaikkaan ennen häntä. Varkaan saapuessa ovelle käytä lasia oikealla olevaan ränniin, niin saat selvää tyypin mumisemasta salasanasta. Heitä kaapu niskaasi ja koputa ovelle, pääset seuraamaan sanoinkuvaamattomia menoja lohikäärmeen kutsumiseksi. Menojen päätyttyä matkaa majatalolle, ja tee sama lakanakikka kuin aiemminkin. Nyt kuitenkin tiedät, mitä tehdä kaapista löytyvällä vasaralla, ja lähdet paikalta yhtä porttipassia rikkaampana. Palaa taas nykypäivään, jossa nouse yliopiston ruokailuhuoneeseen kumauttamaan suurta kongia rumpupalikalla. Äänelle uskollisena kaikki taikurit ryntäävät paikalle, ja voit rauhassa poimia oppilaan pihalle unohtamat luumut mukaasi. Kaupungissa etsit apua psykiatrilta, jonka vastaanotolla odotellessasi heität huulta vieressäsi istuvan trollin kanssa. Lopulta pääset itse tohtorin pakeille, ja lyhyen tekstin jälkeen olet paria mustetahrakoettaa rikkaampi taikuri. Palaa vastaanotolle, jossa jututa maitotyttöä ja tarjoudu viemään kirje tämän unelmien miehelle. Ulkona ostat vastoin parempaa tietoasi myyjältä donitsin (ainakin siksi myyjä niitä väittää), ja annat sen viereisellä kujalla pahaa aavistamattomalle puhdistuskoneen käyttäjälle. Mies saa akuutin hammassäryn, ja ryntää paniikissa paikalta. Puhu katupojalle, ja huomaat tämän tekevän oudon tervehdyksen erään ohikulkijan kanssa. Vaadit saada tietää tunnuksen salat, ja poika lupaa kertoa asiasta, kun olet todistanut olevasi oikea mies.

Jätä asia tällä hetkellä omaan arvoonsa, ja siirry parturiin seuraamaan penkissä nyhjättävää hammassärkyistä donitsin uhria. Avosydämisenä ihmisenä ojennat parturille maitotytön viestin, ja mies haihtuu paikalta jättäen kaupan harteillesi. Ilkeästi hymyillen hiivit penkissä istuvan miehen kimppuun aseenasi hammaslääkärilaite, ja lyhyen kivuntäyteisen hetken jälkeen ihastelet miehen suusta kaivamaasi kultahammasta - ensimmäistä kuudesta etsimästäsi kultaesineestä. Takaisin kadulla juokset kaupungin portille, jossa kaivat epäilyttävistä pahvilaatikoista tukun ilotulitteita ja tynnyrillisen ruutia. Tehtäväsi eteneminen vaatii pientä retkeä ulos avaraan maailmaan, joten vilautat porttipassiasi Carrotille ja suunnistat ulos Ankh-Morporkin synkän iloisesta tunnelmasta. Seuraava pysäkki onkin sitten synkkä ja pahaa uhkuva metsä.

Matkalla pimeään metsään joudut ylittämään vuoriston, jossa huhujen mukaan asustaa hirvittäviä petoja. Ainoa peto, jonka kohtaat, on kuitenkin vain epäonninen lintu, jonka höyhenen ja munan keräät talteen. Synkän metsän läpi hiivittyäsi saavut mökille, jossa olevasta padasta kauhaiset kuppisi täyteen sinappia. Jatka suurta tutkimusmatkaasi Maailman Reunalle, joka vaikuttaa harvinaisen mukavalta paikalta. Pura agressioitasi yksinäiseen palmuun, niin poloinen tiputtaa yhden kookospähkinöistään veteen. Kalasta pähkinä verkolla, ja murhaa se auki ruuvimeisselillä. Poimi vielä lamppu, ja voit palailla takaisin Ankh-Morporkin rauhaan(?). Kalakauppiaan koju houkuttelee sinut luokseen jo kaupungin reunalta, joten suunnistat sinne. Kaappaa viaton mustekala mukaasi sitomalla sen lonkerot siimalla, ja loiki sivukujalle, jossa pakota onneton otus puuceen huonomalle puolelle. Visbaa mukaan vielä puteli tulista sinappia, ja palaa kalastajan luo. Miehen katsoessa muualle vaihda muutama luumu tämän kaviaareihin, niin pian mies saa akuutin mahakatarrin ja ryntää tarpeilleen - puuceehen. Miehen istuessa alas epätoivoinen mustekala huomaa hetkensä tulleen ja tainnuttaa hyökkääjänsä. Nyt voit rauhassa korjata talteen miehen kultaisen vyön.

Äänenvaimennin tikapuihin!?

Rikkaampana päätät loikkia palatsiin, jonka vartijoiden ohi pääset tällä kertaa haastamalla miesten älykkyyden mustetahratestillä. Sisällä jututat talonpoikaa ja isket suurta tyydytystä tuntien roskakanisterin hovinarrin päähän. Narri ryntää pesuhuoneeseen korjaamaan saastaista olotilaansa, joten seuraat häntä ja viskaat miehen kylpyyn purkillisen kylpyvaahtoa. Vaahdon

peittäessä narrin näkyvyyden nyysit mukaasi tämän kultakellolla varustetun lakin ja poistut mitä pikimmiten kirjastoon ja L-avaruuden kautta eiliseen. Taas menneisyydessä suunnista Shadesiin, jossa etsit tiesi tyttöjen talolle Ison Sallyn juttusille. Pyydä saada jotain erikoista (sinappia?!) ja Sally kertoo tarvitsevansa joitakin aineosia salaiseen reseptiinsä. Lahjoita kokillesi muna, kookospähkinä ja jauhoja, niin saat vastalahjaksi keltaiset alushousut... Ihmetellen Sallyn tarjoomisia palaat nykypäivään ja viet alushousut katupojalle todistaaksesi oleva tosi mies. Alkkarit tekevät tehtävänsä, ja poika opettaa sinulle lupaamansa salaisen kädenpuristuksen ja uskoo lisäksi huostaasi yhdet rintaliivit. Kiitellen siirryt Shadesiin, jossa muuten sulkeutunut muurari ilostuu esittämästäsi salaisesta kädenpuristuksesta niin paljon, että antaa sinulle kultaisen tasoittimensa. Harhailtuasi oikealle huomaat kadun viereisestä oviaukosta kuuluvan kuorsausta. Pystymättä hillitsemään uteliaisuuttasi vaimennat tikapuut rintaliiveillä, ja isket koko komeuden sillaksi oviaukon eteen. Sisällä huomaat kuorsauksen lähteenä toimivan makeasti nukkuvan varkaan, jonka vyössä heiluu houkutteleva avain. Yrität kurottaa avainta, mutta voro kääntyy unissaan peittäen avaimen alleen. Ovelana taikurina kutitat miehen jalkoja höyhenellä, ja avain on taas pian näkyvillä. Nyt voit ottaa kultaisen avaimen ja hipsiä pois paikalta. Kiiruhda kauppakujalle, mutta muista ottaa tikapuut mukaasi.

Salainen sinappiohje

Kujalla kaiva nukke Luggagesta omiin taskuihisi ja sinkoudu taas katolle. Yhläällä harjoitat luovaa ilkivaltaa iskemällä nuken (oikein sille rumilukselle) savupiippuun, niin pian alkemisti saa hyvän syyn siirtyä ulkosalle haukkaamaan raitista ilmaa. Pieni savustus ei kuitenkaan tunnu riittävän, joten palaat maan tasalle ja loikit alkemistin savuiseen kauppaan, jossa isket ruutitynnyrin takkaan viritát räjähteen siimalla. Pingo ulos turvaan ja sytytä rännistä pilkistävä lanka tulitikulla. Seuraavassa räjähdyksessä alkemistin kauppa saa huomattavia vaurioita ja katolla kiikkuva nokipoika tiputtaa järkytyksestä kultaisen harjansa - tietenkin suoraan uskollisen Luggagesi uumeniin. Kaikki tarvittavat kultaesineet taskussasi suunnistat takaisin lohikäärmeen majalle, jossa annat lohharille tämän himoitsevat tavarat. Pian ilmenee, että moinen homma olisi ehkä ollut parempi jättää tekemättä... Harmitellen laahustat kaupunginaukealle, jossa Nanny Ogg on myymässä rojujaan. Kyselet myynnissä olevista tavaroista, ja onnistut

saamaan itsellesi maton (hurjaa!). Tunnet olosi hieman inhottavaksi ja heittäydyt sarkastiseksi Nannylle, joka sulkee silmänsä ja jää odottamaan suudelmaasi. Nannyn odottaessa kaappaa nopeasti tämän sinappikirjan ja pelastaudut L-avaruuden kautta eiliseen. Kirjastossa tiedät jo kokemuksesta, että pian paikalle ilmestyy varas pöllimään lohikäärmeiden kutsumista käsittelevän kirjan. Vahingosta viisastuneena kaappaat lohharikirjan hyllystä ja vaihdat sen kannet sinappikirjaasi, jonka palautat nopsasti hyllyyn.
Nyt varas voi rauhassa pölliä ihan mitä haluaa.

<u>Paremman puutteessa: Rincewind the Hero</u>
Onnettomien tapahtumien kautta huomaat kaupungin yhtäkkiä joutuneen lohikäärmeen valtaan, joten nyt Ankh-Morpork todella tarvitsee sankaria - ainakin ennemmän kuin ennen ryhtymistäsi hommiin. Tunnetusti lohharin tappaminen on mahdollista vain, jos sankarilla on siihen tasan yksi mahdollisuus miljoonasta - niin ainakin kaupungin portilla nuokkuvat vartijat kertovat sinulle kysellessäsi asiasta. No, sankarin on tehtävä, mitä sankarin on tehtävä - uupuneena suunnistat Yliopiston keittiöön noutamaan paistinlastaa. Ennen poistumistasi kaappaat vielä johtajan huoneesta mukaasi pomon unohtaman tyylikkään hatun. Seikkailun paine alkaa tuntua, ja päätät käydä lohduttautumassa pubissa pienen paukun ääressä. Tarkkaile taas baaritiskin takana olevia juomia, ja huomaat iloksesi pullojen joukossa vanhan suosikkisi: pullollisen klatchianilaista kaktusmehua. Pyydät baarimikolta huikat kyseistä ainetta, ja huomaat saaneesi kaupan päälle vielä yhden kappaleen eläviä matoja, jonka keräät talteen lasistasi kiemurtelemasta. Varmuuden vuoksi sidot sen siimaan, jos se piru vaikka saisi päähänsä yrittää karata. Käytännön vitsien ystävänä ajattelet vielä hieroa suolaa haavoihin menemällä salaseuran piilopaikalle ja koputtamalla oveen. Tässä kertaa et pääse sisään, mutta lohdutukseksi sinulle tarjotaan sinappitorttu. Pikaisesti siirryt Shadesiin, jossa jututat Big Sallya ja hiippailet jälleen rosvon unipaikkaan. Nyt tyhjän sängyn yläpuolelta löydät pussin, jonka sisältä kalastat yhden kappaleen veitsiä. Ennen häipymistäsi Shadesin varjoista raavit vielä lastalla seinältä siihen jääneen noen.

<u>Narri kahleissa (vihdoinkin)</u>
Käväise parturissa noutamassa sakset ja kirjanen, ja jatka aukiolle. Käväise ihmettelemässä psykiatrin vastaanotolla tapahtunutta muutosta ja palaa ulos ostamaan pussillinen iilimatoja myyjältä. Avaa pussi paljastaaksesi ne paljon

mainostetut matoset. Astu sivukujalle, jossa entinen puhdistuskone on nykyään muutettu sinappikoneeksi (yäk!). Leikkaa veitsellä koneen kuminauha kylmästi poikki ja tunge se taskuusi koneen omistajan ollessa poissa paikalta. Aukiolla huomaat entisen tomaattikojun tarjoavan nyt munia, jollaisen heti nostat lähemmin tarkasteltavaksi. Herkkä nenäsi huomaa pilaantuneen aromin, ja inhoa tuntien heität munan maahan. Tässä kertaa eineksen jäännöksistä esiin matelee käärme, jonka siirrät Luggagen kyytiin. PIkku käärme vaikuttaa mielenkiintoiselta, joten hellästi lihotat sitä pienellä lannoitepaukulla.
Lopuksi jäykistät eläminen pussillisella vahvaa tärkkiä. Koska aiot tulla sankariksi, päätät jututtaa asiasta paikalla olevaa Amazonia, joka tietääkin asiasta paljon. Kiitellen palaat psykiatrin vastaanotolle, jossa paikka onkin ja avautunut. Istut alas ja kulutat aikaasi heittämällä huulat vieressäsi istuvan maitotytön kanssa. Tämä vaikuttaa innokkaalta näyttelijänalulta, joten ajattelet tulevaisuuteen ja annat hänen kirjoittaa nimensä kirjaseesi.
Päästyäsi vihdoin irti ex-psykiatrin vastaanotolta lähdet ulos kaupungista kesäiseen metsään (woods). Paikalla oleva toivomuskaivo kiinnittää huomiosi, ja heivaat kaivon vivulla ylös ämpärillisen vettä. Täytä kipposi ämpäristä ja irrota veivi ruuvimeisselillä, niin voit palata kaupunkiin ja siellä palatsiin. Vartijoiden ohi pääset näyttämöllä heille joko iilimatoja tai mustetahraa. Sisällä nouda harja yhä vaahtoavasta kylpyammeesta ja pelkoa tuntematta laskeudu alas linnan kellareihin. Pimeässä ja kolkossa luolastossa saavut kolmelle ovelle, joiden vieressä huomaat ison hiirenkolon. Vanha kikka toimii jälleen, kun houkuttelet hiiren ulos piilostaan siimaan sidotulla madolla. Syykin selviää nopeasti, sillä hiiri paljastuukin naamioituneeksi impiksi. Jatkat kävelyäsi syvemmälle dungeoniin, ja saavut lopulta kahlitun narrin ja tämän kepin luo. Ajatellen maksaa vanhat potut pottuina väännät vivulla kepin kidutuspenkkiä, kunnes mokoma sylkäisee lattialle aidon miekan - tosin vääränlaista ääntä pitävän, mutta miekan kuitenkin. Miekka tallessa lainaat vielä etualalla olevalta luurangolta yhden luun ja kiiruhdat ulos päivänvaloon.

Lelukaupassa huomaat päivän alennuslelun jälleen muuttuneen, joten päätät kaapata yhden mukaasi. Myös luun voiteleminen liimalla vaikuttaa hyvältä idealta. Askeleesi vievät sinut majatalolle, jossa käyt pursottamassa hieman saippuaa vettä täynnä olevaan kippoosi. Ulkona merimies istuu suruissaan oudon koiraa ulkoiluttavan herran kanssa. Koiran eloisuus laskee kuitenkin hieman, kun annat sille liimaisen luu jäystettäväksi. Yrityksesi jututtaa merimiestä

katkeaa tämän valitukseen, joten pyydät majatalon omistajalta miehelle lasin maitoa. Harmiksesi et kuule mieheltä vieläkään mitään järkevää, mutta saat häneltä sentään lintupillin.

Siellä missä maailma putoaa ikuisuuteen

Sivukuja kutsuu taas, joten kiiruhdat aikaisemmin räjähdyksen kohteeksi joutuneeseen alkemiakauppaan. Sisällä alkemisti häärii uuden ideansa, räjähtävien viljanjyvien, kanssa. Kun tulet vihjaisseeksi, että talleilta voisi saada halvalla siemeniä, mies häipyy heti tutkimaan asiaa. Jäätyäsi yksin otat tilanteesta vaarin ja poimit kallisarvoisen kameran mukaasi lähtiessäsi kohti yliopistoa. Opinahjossasi vaihdat tärkätyn käärmeen pyörätuolissa istuvan taikurin keppiin, niin saat haluamasi puuvarren. Surullinen piraatti kaipasi rakasta papukaijaansa, joten lähdet etsimän kyseistä tipua Maailman Reunalta. Pienen jumalaisen väliintulon jälkeen saavut perille, ja kokeellisesti puhallat piraatilta saamaasi pilliin.
Hetken kuluttua paikalle liihotteleleekin yksinäinen papukaija, joka kuitenkin pysyy juuri sopivasti ulottumattomissa. Kun tipu kerran haluaa "crackerin", päätät antaa sille sellaisen heittämällä tulitikulla sytytetyn ilotulitteen linnun eteen. Kaija putoaa veteen, josta saat sen helposti kalastettua luudenvarrella jatketulla perhoshaavilla. Tipua nostaessasi tulet kuitenkin tiputtaneeksi pillisi, joka putoaa alas maailman reunalta. Sinulle ei jää muuta vaihtoehtoa, kuin käydä hakemassa se takaisin. Kaiva taskuistasi pomosi hattu, ja aseta se reunalla olevaan telineeseen - itse hatusta saat rivittyä loppumattomalta tuntuvan hihnan toisiinsa sidottuja nenäliinoja. Sitten vain rohkeasti reunan yli ja A-Tuinen kuorelle pilliä etsimään. Soittopeli löytyykin helposti pienenä valonpilkkeenä muuten tasaisen näköisellä kuorella.

Suuri salaisuus

Takaisin tukevalla maan kamaralla kiiruhdat kaupunkiin palauttamaan niin papukaijan kuin pillinkin niitä kaipaavalle piraatille. Mies kertoo kiitollisena, että paikallinen parturi toimii myös kaupungin tatuoitsijana. Sanot näkemiin ja etsiydyt talleille, jossa kostutat pesuharjan saipuavedessä ja peset niiden kuulujen aasinrattaiden rekkarin puhtaaksi. Nyt voit selvästi lukea niin rekkarin kuin sen vieressä olevan Lady Rampinin lohharihoitolaa mainostavan tarran. Sormenpäitäsi on ja olkanut kutittaa pienen pahanteon puutteessa, joten lähdet etsimään hupia vanhalta sivukujalta. Katutasolla

kaivat puukon taskuusi ja astut laatalle, joka heittää sinut katolle. Ylhäällä huomaat uusien tikkaiden ilmestyneen paikalle - peräti kiinni sidottuna. Virnistellen leikkaat tikkaat irti veitsellä, ja maantasalle päästyäsi eteesi putoaa taas yksi onneton salamurhaajakandidaatti. Jututa miesparkaa, ja voit kerrankin kertoa oikean vastauksen tämän kysymykseen niiden aasinkärryjen numerosta. Jätät ninja-wannabeen omiin oloihinsa ja siirryt aukiolle, jonne onkin kahlittu uusi uhri: itse aasi. Käytä elikon avuttomuutta hyväksesi ja armoa tuntematta leikkaa otuksen häntä irti saksillasi. Uudet tekoviikset mukanasi lähdet tutustumaan Lady Rampiniin. Lohikäärmeenkasvattajan kotona astelet sisään suuresta portista, ja päädyt vielä mahdollisesti isomman kartanon etuovelle. Isket kolkutinta pari kertaa ja odotat, kunnes Lady avaa oven. Ennen kuin ehdit sanoa mitään, hän kutsuu sinut takapihalle, jonne siirryt jatkamaan keskustelua. Juteltuasi Ladyn kanssa vilkaise vielä lattialla olevaa sulanutta läjää ja palaa takaisin etuovelle kolkuttelemaan. Ladyn tullessa avaamaan syöksy takapihalle ja kaavi mukaasi talutushihna, palkintorusetti ja naula. Nyt voit poistua kaupungin porteille kysymään miekoista Carrotilta, joka osaakin kertoa tien kääpiöiden kaivokseen.

Mitäpä mies ei tekisi yhden tarran eteen

Carrotin neuvoja seuraten etsiydyt kaivoksille, jossa tarjoat miekkaasi viritettäväksi kuululle miekkasepälle. Suuri suusi kuitenkin tekee tenät, ja kääpiö pyytää vastalahjaksi tuopillisen viiniä. Päätät antaa juoman odottaa hetkisen ja rämmit pimeän metsän halki Nanny Oggin mökille, jossa emäntä jo innokkaana istuukin neulomassa. Lanka näyttää kuitenkin oudolta, joten seuraat sitä hetken ja päädyt sen alkulähteille Nannyn takapihalle. Paikalla märehtivä lammas näyttää valokuvamaiselta, siispä kiinnität elikkoon palkintorusetin ja viimmeistelet kamerasi kuvauskuntoon antamalla pikku impille uuden koodin. Pinen kuvaussession jälkeen poimit vielä halkopinon vierestä puisen nuijan ja palailet sisälle. Pöydällä lojuvat putelit vetävät huomiosi puoleensa, ja luet yhden kekkuleista sisältävän totuusseerumia - vaihteeksi jotain, jolla voisi olla oikeaa käyttääkin. Kysyt asiasta Nannylta, joka ei kuitenkaan suostu vaihtamaan putelia muuhun kuin suudelmaan. Niin järkyttävältä kuin se tuntuukin, siemaiset hieman sinappipiirakkaa ja annat tädille kunnon suukon. Nyt voit rauhassa poimia totuusseerumin ja pinkoa toivomuslähteelle, ennen kuin Nanny saa mitään muita ideoita päähänsä. Lähteellä maitotyttöön kaipaileva parturi pääsee onnensa kukkuloille, kun lahjoitat hänelle unelmatytön nimmarilla varustetun ajanvarauskirjasen. Miehen haihduttua

paikalta seuraat häntä kaupunkiin parturiliikkeeseen, jossa kyselet häneltä erilaisista tatuointimahdollisuuksista. Oikea kuulostaa kuitenkin liian kivuliaalta, ja päädyt hankkimaan vain tarran - jollaisen löydät ainoastaan katupojan purukumista. Kun menet kysymään asiasta itse pojalta, tämä ei suostu luopumaan tarrastaan vapaaehtoisesti. Joudut siis turvautumaan voimatoimiin: kiipeät kellotapuliin ja kiinnität kuminauhan lipputankoon, ja hetken loikkimisen jälkeen olet tarraa rikkaampi.

<u>Kellarin kauhea hirviä</u>

Voitonriemuisena siitty pubiin, jossa muistelet erään tarinoijan kehuneen käyneen Offlarin temppelissä. Juottolassa viritât lammaskuvasi mustekalataulun raameihin ja nuijit naulan kiinni talon tukipilariin. Lopuksi ripustat taulun esille ja alat jututtaa pöydässä istuvaa seikkailijaa. Mies pyytää paukkua, joten tilaat kaljat. Ovelasti kaadat miehen juomaan tujauksen totuusseerumia, ja saat miehen peräti tyhjentämään tuoppinsa. Kuultuasi totuuden Offlerin temppelin sijainnista pyydät baarimikolta tuopillista Elberry-viiniä, mutta peloissaan kertoo, ettei uskalla mennä viinikellariin, koska siellä kummittelee. Kummittelun poistamiseen tarvitaan asiantuntija, jota lähdet hakemaan majatalon makuuhuoneesta. Tulet vilkaisseeksi auki retkottavaa ovea, ja huomaat jonkin piilottelevan sen takana. Vaadi selitystä piilottelijalta, joka paljastuu pelokkaaksi märäksi (surullista...). Tajuat voivasi auttaa otusta, ja kerrot viinikellarissa asuvista hiiristä, jotka sopisivat pelottelun aloittamiseen vallan mainiosti. Märkä ei suostu lähtemään mihinkään ilman oveaan, joten ruuvaat mokoman irti meisselillä ja neuvot märän oikeaan osoitteeseen. Hölkkää takaisin pubiin, jonka kellarissa märkä onkin jo pelotellut hurjan hiiren puolikuoliaaksi. Voit rauhassa täyttää tuoppisi seinustalla olevasta Elberry-tynnyristä ja suunnistaa viemään herkkulientä sitä halunneelle kääpiölle. Muista laittaa tuoppi omaan taskuusi, sillä Luggage hörppii sen tyhjäksi matkalla kaivokselle... Tyytyväisenä tarjoamaasi juomaan kääpiöseppä virittää miekkasi oikein sopivaksi lohikäärmeentappomiekaksi. Teräase mukanasi lähdet valloittamaan Offlerin temppelille johtavaa kuilua, jonka ylittävää siltaa kuitenkin vartioi tuttu vihainen munkki. Mies heittää sinut sillalta jokeen, mutta uskolline Luggagesi pelastaa sinut gaattorien päivälliseltä. Kiivettyäsi vihdoin takaisin sillalle levitä matto eteesi ja vetäise se pois munkin astuttua siihen. Seurauksena munkki putoaa ja voit rauhassa talsia temppeliin. Sisällä temppelissä pöllit hattunaulasta siihen jätetyn kankaan ja katsot parhaaksi käyttää Luggagen

hetkeksi itseesi kaulapannan avulla. Rohkeasti peität silmäsi kankaalla ja hortoilet ansojen ohi Offlerin alttarille, jossa kuulu Offlerin silmä odottaa ottajaansa. Paikka vaikuttaa kuitenkin ansoitetulta, joten täytät tyhjän rahapussisi jalustan vieressä olevalla hiekalla ja vaihdat sen silmän tilalle toivoen, että esineet painaisivat saman verran. Näin ei tietenkään käy, ja joudut pakanemaan paikalta - onneksi Offlerin silmä taskussa. Tuntien itsesi sankarilliseksi lompsit Yliopistolle, jossa kyselet riimujen luennoitsijalta sankareista. Miehen lopettettua loikit kirjastoon etsimään sopivan sankarillista taikakirjaa - jollaisen löydätkin L-avaruuden sisäänkäynnin lähettyviltä alemmilta hyllyiltä. Otettuasi kirjan poistut yliopistolta ja seuraavaksi löydätkin itsesi kaupunginaukealta taistelemassa lohikäärmeen kanssa.

Kova kovaa vastaan

Lyhyen yhteenoton jälkeen luikit kaupungin kujille, mutta käyt kuitenkin ensin noutamassa aukiolla kiveen sidottuna makaavan Lady Rampkinin taskusta avaimen neidin lohikäärmehäkkiin. Ladyn kartanon takapihalla pääsetkin lukitusta ovesta kyseisellä avaimella, ja voit käydä poimimassa häkin perukoilla nyhjättävän Mambo-lohharin mukaasi. Matkalla oleva sulanut läjä saattaa aiheuttaa ongelmia, mutta kokeile muutaman kerran, ja sinun pitäisi päästä kävelemään sen ohi. Palaa aukiolle tekemään selvää jälkeä pahasta lohikäärmeestä. Tämä kohta on ilmeisesti hieman buginen, mutta ensin sinun kuuluisi käyttää Mamboa lohhariin. Kun pikku-Mambo ei ota syttyäkseen, tarjoat hänelle yhden sytytetyn ilotulitteen alkupaloiksi. Nyt käytät Mamboa uudelleen lohhariin ja viimeistelet kohtalosi heittämällä pahaa punaista lohikäärmettä sinappipiiraalla naamaan. Se on rakkautta ensi silmäyksellä.

HUOM! Kun ratkaisussa puhutaan sinapista, niin sillä tarkoitetaan ilmeisesti vaniljakastiketta (custard).

Copyright © Ville

Ikkala

DISCWORLD NOIR

[**sivu1** | sivu2]

ACT 1

Kun Carlotta on lähtenyt toimistosta mene satamaan "The Warhaft" ja puhu Mr Scoppelitin kanssa, mies joka seisoo laivan kannella "the Firs Mate". Ensin harrastetaan pientä small talk tyyliä. Kysy matkustajista. Saat selville oudoista matkustajista (Mysterious passangers). Puhu "Milkasta" ja saat selville kapteenin olevan Cafe Ankhissa. Sekä "Mundystä" ja saat selville jonkun muukalaisen kysyneen häntä.

Ja sitten Cafe Ankiin. Käväise sivukujalla ja nappaa sorkkarauta Golemin nenän edestä. Sisällä lätisyjen jälkeen puhu Nobille pöydässä. Aluksi jälleen hieman small talkia ja kysy sitten Vimesistä.Saat selville Pseudopolis Yardin eli poliisilaitoksen sijainin.

Mene toimistoosi ja tapaat Al Khalin, kääpiön. Pienen "ystävällisen" keskustelun jälkeen johdatat Al Khalin ulos ja saat hänet epäiltyjen listalle. Käväise satamassa ja puhu Mr Scopletin kanssa Al Khalista ja saat selville tämän olleen hiippari joka kyseli Mundya aikaisemmin. Mene laivasta vasemmalle ja käytä sorkkarautaa yksinäiseen laatikkoon. Pääset laatikon mukana laivaan. Ota paperiliuska vedestä ja etene kannelle ja sieltä hyttiin. Tutki sänky. Löydät paperilapun jossa on numero. Mene ulos ja sinut huomataan. Kuivattuasi lähde toimistosta poliisilaitokselle "Pseudopolis Yard" ja puhu Nobynkanssa hämäristä tyypeistä Milkalla. Saat yhden olin paikan.

Lähde poliisilaitokselta törmäät trolliin "Malachiteen" joka pyytää sinua etsimään Therman ja katoaa sitten. Saat uuden jutun käsiteltäväksi (Therma) ja baarin sijainnin (Octarine Parrot). Suuntaa baariin. Odota kunnes laulaja lopettaa ja puhu siiten hänelle Malachitesta.

Saat tietoosi Rhodanin työpajan (Rhodan´s workshop) missä Malachite majailee. Puhu vielä Thermasta ja saat tietää häne3n käyttävän taiteilija nimeä Madame Lodstone. Mene poliisilaitokselle ja puhu Nobille Madame Loadstonesta. Saat tietoosi mausoleumin "Selaachi mausoleum" jonne hänet on haudattu. Mene mausoleumiin ja saat humata sen sokkeloisuuden eli tarvitset sinne oppaan jotta löydät kaipaamasi haudan. Mene Cafee Ankiin. Ja tapaat Ilsan. Puhu oudoista matkustajista Milkalla ja saat selville, että Ilsa ja Two Conkers olivat laivalla.
näytä paperiliuskaa Ilsalle.Hän lukee sen ja saat selville sataman varastorakennuksen "Pier 5".

Sitten varastolle. Mene ns. varaston taakse ja huomaat tarvitsevasi apua sisälle menemiseen. Sitten toimistoon jossa odottaa Carlottan kutsukortti ja saat selville Carlottan olinpaikan "Von Uberwald mansion". Sinne siis. Hovimestari lässyttää vanhasta lattiasta hieman liiankin paljon joten anna hänelle Carlottan kutsukortti. Katso taulua oven yläpuolella ja Carlotta keskeyttää katselun. Kerro Carlottalle Mausoleumista ja hän opastaa sinut haudalle. Ennen lähtöä vanhus "The Count" haluaa nähdä sinut. Lähde pois lässytyksen jälkeen. Carlotta vustaa sinut oikealle haudalle. Kylttiä katsellessa Carlotta häipyy. saat tietoosi Therman olinpaikan eli arkun.

Mene Rhodanin pajaan ja siellä takahuoneeseen. Kerro Malachitelle Therman olevan Mausoleumissa. Malachite avaa haudan ja kertoo ettei ruumis ole Therman antaen sinulle koukun ja köyden lähtien sitten pois. Huomaat laulajan "Saphiren" valehdelleen. Tutki hauta ja ota timantti hammas. Sitten varastolla ja varaston taakapuolelle. Käytä koukkua ja köyttä kattoluukkuun päästäksesi katolle. Katolla sorkkarautaa luukkuun ja sisällä ollaan. Löydät keskellä olevan laatikkopinon oikealta runalta lattialta lapun josta puuttuu reuna. puutuvan palan löysit tietysti Milkan sängstä joten yhdistät vain palaset. Lapussa on baarin "Octarine Parrotin" osoite. Puhu baarimikolle "Mankin" lapusta ja siinä olevasta osoitteesta ja saat selville mundyn olevan kapakassa. Boseta Mankiniä kertomalla hänen valehtelevan ja Mankin murtuu kertoen Mundyn olevan yläkerrassa. Mene baarin oikealle puolelle ja sieltä yläkertaan. Siellä onkin Mundy jo odottamassa sinua sekä pieni yllätys. Act 1 loppu.

ACT 2
Filkan jälkeen saat jälleen uuden jutun Mundyn kuolema ja sarjamurhat. Katso veristä viestiä seinällä. Katonrajassa on katkennut köysi katso myös sitä. Tässä viheessa on kaksi tapaa saada selville Mundyn kirjoitus. Yksi tapa on katsoa mundyn kenkiä ja huomata niissä oleva köysi. Kun yhdistää katossa olevan narun "Fried rope" Mundyn jalkoihin saa selville teorian Mundyn riippumisesta katosta kun häneltä puhkottiin silmät ja tapettiin. Kun sen jälkeen yhdistää katosta riippumisen verikirjoitukseen pitäisi saada selville kirjoituksen tarkoittavan 3712V. Tutki vielä Mundyn kengät huomaat jotain puuttuvan. Lähde huoneesta baariin. Puhu Mankinille Saphiren valehtelemisesta ja Mankin kertoo Saphiren olinpaikan. Saphire löytyy pukuhuoneesta baarin vasemmalta puolelta ilmoitustaulusta hieman näyttämöllepäin. Saphirella on pukuhuoneessa tukku rahaa nenän edessä. Kysy rahoista ja saat selville kasinon sijainnin "Saturnalia". Mene baarin puolelle ja Mankinin juttusille. Kerro hänelle Saphiren rahoista ja Mankin kertoo sinulle Saphiren salaisesta tapaamisesta. Lähde baarista kasinolle. Välikohtauksen jälkeen puhu Carlottalle Mundyn murhasta ja utele hänen syyllisyyttään asiaan saat selville Pikkujumalten temppelin sijainnin "The Temple of small gods".

Sitten temppeliin. Mene kojujen luo ylhäällä tapaat vihreän hepun Malaclypsen. Tässä toinen tapa saada verikirjoitus selville: Puhu Malaclypselle narusta katossa. Saat selville Mundyn olleen ylös alaisin. Kokeile ylösalaisin vihjettä "AZILE" vihjeeseen muistiossa ja saat selville sen tarkoittavan 3712V. Mene baariin. Hiilosta Mankinia tietämällä Mudyn olleen ylös alaisin kuollessaan. Hiillosta lisää tietämällä jonkun katkaisseen hänet alas ja edelleen Mundyn kengistä. Mankinista tulee melkoisen halukas auttamaan ja ojentaa sinulle kolikon joka Mundylla oli ollut kengässään. Sitten toimistoon jossa Al Khali odottaa sinua jälleen tälläkertaa veitsi ojossa. Hän vie sinut Horstin luo. Aluksi hieman small talkkia gangsterin kanssa ja saat selville hänen himoitsevan kultamiekkaa "Golden sword" kun lähdet pois saat selville Horstin majapaikan sijainin "Horst´s quarter".

Kasinolle ja puhu Carlottalle kultamiekasta. Lopetettuaan puhumisen saat tietoosi Reigin nimisen hepun. Mene puhumaan vanhukselle "Count" Reiginistä hän antaa sinulle kuvan Reiginistä ja pyytää löytämään hänet. Mene Satamaan

ja näytä Reiginin kuvaa Mr Scoppletille. Saat tietää Reiginin vankkureista. Mene poliisilaitokselle ja puhu Nobylle Reiginin vankkureista saat selville Maudlinin sillan "Maudlin bridge". Sillalle siis. Kaappaa mukaasi riepu kaiteesta. Mene näyttämään riepua Countille. Saat selville rievun olleen peräisin vankkureista. Mene satamaan. Laiva on lähtenyt jättäen hyvän köyden mätänemään laiturille. Käytä koukkua köyteen. Suuntaa kulkusi sillalle. Heitä koukku/köysi yhdistelmä jokeen. Huomaat sielltä olevan jotain raskastasta. Mene Rhodanin verstaalle ja kerro Malachitelle joessa olevasta raskaasta tavarasta. Anna koukku Malachitelle niin hän tulee ja vetää kärryn ylös joesta. Huomaat pian Reiginin kuolleen.

Kun Malachite lähtee koplaa Reiginin ruumista ja huomaat purenta jäljet joten hänet on murhattu. Käytä vielä Reiginin kuvaa Reiginiin ja löydät avaimen peruukin alta. Voit käydä kertomassa Countille Reiginin kuolemasta ja suuntaa sitten kasinolle. Korttipöydässä näytä jakajalle "Whirl" rahapussiasi ja hänen muistinsa terävöityy kummasti. Kysy Saphiren rahoista. Tulee ilmi, että Saphire onkin suurissa veloissa voiton sijaan. näytä vielä avainta todeten sen kuuluvan kasinon tallelokeroon. Mene pois korttipöydästä ja kasinon vasempaan reunaan josta pääsee tallelokeroille. Käytä avainta lokeroihin ja saat tyhjän kuoren ja korun. Käväise baarissa bosettamassa Saphireä kertomalla tälle rahoista, tapaamisesta ja veloista. Lopuksi lohduta häntä hieman "Confront her". Hän suostuu järjestämään tapaamisen Therman kanssa.

Mene temppeliin ja kysy Malaclypselta korusta. Heivaa itsesi Kartanoon ja Countin puheille Ja kysy möys häneltä korusta. Sitten toimistoon jossa odottaa kutsu tapaamiseen Therman kanssa. Mene kertomaan Malachitelle tapaamisesta katonpäällä "Roof top of Salis and Phedre" Thermankanssa. Heräät kuulustelu salissa. Puhu mitä lystäät kunnes luovutat "Give up". Sinut heitetään selliin Patrician palatsiin "Patrician´s palace". Ole paikallasi kunnes rotta tulee ja paljastaa sinulle kolon seinässä. Käytä koloa hoksataksesi irtokiven. Proffan "Leonar Da Quirm" kanssa lässytysten jälkeen mene naapurisellin takaosaan ja katso reiästä nyt pääset selliin uudestaan. Kuulet jonkun tulevan ja palaat selliisi. Nobby vapauttaa sinut.

Mene katolle ja puhu gargoylelle Malachiten murhasta ja saat tietää hirviöstä joka hyökkäsi Malachiten kimppuun. Mene Kartanoon ja kysy Milkan lastista.

Saat lastikirjan jota näyttämällä satamavaraston vartijalle pääset selvyyteen
arkkeologien kiltasta "The Guild of archeologists" ja Varbergin laatikosta.
Mene kahvilaan ja takahuoneeseen jossa Ilsa oli ollut. Puhu Samealille Milkan
lastista niin hän kertoo sinulle viinitynnyreistä. Saat avaimen viinikellariin.
Käytä avainta lattialuukkuun kaudulla jolta varastit sorkkaraudan. Sisällä
tapaat Ilsan ja Two Conkerssin. Puhu Varbergin laatikosta Ilsankanssa. Sinun
tulee nyt löytää Two Conkersille turvapaikka niin Ilsa päästää sinut
arkkeologien kiltaan tai mökkiin mikä nyt onkaan. Mene palatsiin ja sieltä
palatsin oikealle sivulle missä on roskia ja tyhjiä tynnyreitä. Kokeile
piilopaikkaa "Hidding place" seinään ja sinulla on piilopaikka Two Conkersille.
Siis takaisin viinikellariin kertomaan ilouutinen.

Ilsa päästää sinut argeologian majaan. Puhu hemaisevan typsyn "Laredo Kronkin"
kanssa Jasper Horstista. Mene Horstin päämajaan ja puhu Horstille Laredo
Kronkista. Horst pyytää sinua järjetämään tapaamisen Laredon kanssa. Siis
menemme ja kerromme tapaamisehdotuksesta (tapaamisesta ei muistaakseni tule
erillistä otsaketta joten puhu Laredon kanssa uudelleen Horstista) Laredolle
joka ilahtuu ajatuksesta ja lähtee tapaamaan Horstia. Jäät yksin joten voit
koplata kirjahyllyssä olevaa kirjaa. Aukeaa salaovi josta sisään menemme.
Katso kylttiä seinässä näppäimistön yläpuolella. Mene kasinolle juttelemaan
korttipöydässä olevalle maagille "Warb" Holvista 51. Anna hänelle koru ja
hän kertoo miten turva systeemi sammutetaan. Mene takasin holviin ja
kokeile Warbin temppua "Back passage" näppäimistöön. Kokeile 3712V:tä
laatikoihin jä päädyt lasivitriinin eteen. Käytä timanttia lasiin ja
löydät miekan. Lähde pois Arkkeologien majasta ja edessä on aika ylläri.
Act 2 loppu.

Copyright © Ville

Ikkala

ECSTATICA

Löydät itsesi kylän reunalta. Ota muutama askel eteenpäin, ja nuiji vasemmalta tuleva pikkupiru. Jatka eteenpäin, kunnes ihmissusi käy kimppuusi ja vetelee sinut päreiksi. Heräät ja huomaat roikkuvasi katosta, samalla kun susi paiskii sinua lättyyn. Hetken kuluttua susi kyllästyy ja lähtee pois. Rimpuile irti (nuolinäppäimillä) ja ovesta. Hakkaa pikkupirut, kävele alas päin ja ota miekka. Hae sitten kirkon lattialla lojuva puuveistos. Mene taloon, jonka lattialla istuu ohrapirtelöä nauttiva karhu ja hiivi varovasti karhun ohi yläkertaan. Laita puuveistos kemistin laitteisiin. Hae metsästä kukkanen. Se löytyy ruudusta, jossa on portti ja sen edessä mies. Laita kukka samaan laitteeseen kuin veistos.

Sitten kapakkaan. Baarissa huomaat, että joku hirviä pahoinpitelee miestä ja päätät mennä apuun. Vie mies kaupan takahuoneeseen. Vie ruoho kemistin laitteisiin ja muutut näädäksi. Nyt muistat nähneesi kirkon alakerrassa käytävän, johon et ennen mahtunut. Mene tutkimaan kyseistä käytävää. Hetken kuljettuasi tulet portaille, kävele ne ylös. Samalla kun tulet huoneeseen, muutut taas normaalin kokoiseksi. Näet pelokkaan miehen, kävele miestä kohti, niin hän hyppää pöydälle ja heittää kultaisen miekkansa maahan. Korjaa miekka parempaan talteen.

Metsän kutsu on vastustamaton, joten sinne. Listi Minotaurus, joka istuu muurilla. Hieman kierreltyäsi joudut toisen Minotauruksen hyökkäyksen kohteeksi, joten vetele sekin. Kulje seuraavaksi metsässä olevalle lammelle. Kun nouset laatalle, sinut lyödään ritariksi. Seuraavaksi kävele linnan portaat ylös, paikkaan jossa on vanha mies (ei kuitenkaan rautaportille). Seuraat miestä linnan sisään ja jatkat matkaasi kohti linnan tornia.

Tornissa näet portaat alas ja ylös. Lähde ylös. Katolla joudut tappelemaan linnun kanssa. Tutki sitten pöydällä olevaa kirjaa ja näet mitä tarvitaan taikaluuhun, taikakirja ja luu (no yllätys!).

Mene portaita alas, juokse patsaan ohi ja hakkaa se takaapäin. Seuraavassa huoneessa päällesi käy kaksi kappaletta kilpi-miekka -yhdistelmää, joten pistät niille päihin (vaikka niillä ei kai sellaista ole, mutta ymmärtänet kuitenkin). Kävele eteenpäin seuraavaan huoneeseen, jossa seinän vieressä kulkee ohut liuska. Kävele liuskaa pitkin portaille ja portaat alas. Portaiden tasanteella varo piikkejä.

Sitten noutamaan haarniska. Kun pääset piikkien ohi ja alas portaita, kuvaruudussa näkyy oviaukko, mene siitä sisään. Huoneessaon etu- ja takaseinällä ovet, joissa on luurangon kuvat. Kun kävelet päin ovia, ne avautuvat. Toisen oven takaa saat haarniskan ja toisen takaa kimppuusi hyökkää luuranko, jonka vetelet. Kun olet ottanut haarniskan, mene näkyvästä ovesta ulos. Mene kahden Minotaurus-patsaan välisestä ovesta ja ota pöydällä oleva kirja. Tule pois huoneesta ja mene samassa käytävässä olevalle rautaportille.

Lihapäitä edessä. Portti aukeaa, kun kävelet sitä päin. Kävele sisään ja päällesi hyökkää mies, joka vie sinut vankilaan. Vähän aikaa pyristeltyäsi pääset irti seinästä. Kävele päin ovea. Kun mies tulee sisään, pistä häntä päihin. Kävele ulos sellistä ja hakkaa toinenkin mies. Poistu koko vankilasta ja ota taikakirja maasta. Lähde takaisinkylään ja mene kirkkoon, jonka lattialta ota raamattu. Lähde metsässä olevalle linnakkeelle, jossa on puuportti. Polvistu oven eteen lukemaan pätkä raamattua ja pääset sisään. Jätä raamattu maahan. Kävele ovesta sisään ja ota pöydältä munkkien luu. Munkit eivät tästä pidä, joten joudut taas päähänlyöntikilpailuun. Painele sisään kivisestä oviaukosta ja tulet munkkien kirjastoon. Kulje itseesi päin (?!) seuraavaan ruutuun ja tulet munkkien kirjastoon. Taas yksi ruutu itseesi päin ja hyppää kuoppaan. Kävele käytävää pitkin portaille, sitten portaat ylös ja ovesta ulos.

Nyt sinulla pitäisi olla mukanasi luu ja taikakirja. Kulje metsässä oleville pylväiköille ja mene niiden keskellä olevalle tähdenmuotoiselle laatalle. Näin sinulla on tulta syöksevä taikaluu. Mene takaisin linnan tornin alakertaan. Mene kahden Minotaurus-patsaan välistä portaat alas. (Ei kuitenkaan niiden patsaiden välistä, mistä hait taikakirjan, vaan toisien patsaiden) Tulet suureen huoneeseen. Kävele näkyvästä oviaukosta. Mene portaat alas ja kimppuusi hyökkää kaksoisolentosi, joka sinun pitää

pistellä pilkkeiksi. Kävele sittne valtaistuimella nukkuvaa kuningasta kohti ja hän herää. Odota kunnes kunkku kävelee tasaiselle maalle ja lähde pois.

Nyt vastassasi on enää demoni. Mene takaisin huoneeseen, mistä hait taikakirjan ja kävele auenneestä ovesta sisään, ja portaat alas. Kävele naisen luokse ja demoni ilmestyy. Kävele pöydän luokse. Istu alas ja kun demoni tarjoaa sopimusta, nouse ylös ja demoni muuttuu lohikäärmeeksi. Ala ammuskella demonia luulla. Peli on pelattu läpi, kun saat demonin hengiltä.

Copyright © Ville

Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

[**CD 1** | CD

2]

The beginning:

After the cut-scene turn right and use the brazier full of hot coals. Pick up hot coals (to fun kick it to enemy pirate) and kick it to the loaded cannon.

ACT 1: Things to do on Mêlée Island™ when you're dead

After the intro your objectives are:
-Stop the guy that flings rocks at your house.
-Go to Lucre Island™ and talk to Elaine's lawyers.

Objective 1: Stop the guy that flings rocks at your house
Talk to the catapult operator. Ask about how to stop the rock-throwing temporarily and he'll tell you that the union usually gives snack breaks but he doesn't have any snacks. Go to the SCUMM Bar and walk around, look at things. Then talk to the dart players and challenge them to hit things and when they've hit the balloon go to that table and pick up the jerky pretzels. Go to the harbour and pick up popped inner tube. Return to the Mansion and use popped inner tube with funny looking cactus. Offer pretzels to the catapult operator and Tinker with catapult controls.

Objective 2: Go to Lucre Island™ and talk to Elaine's lawyers
Go to the harbour and talk to Harbour Mistress about everything. Go back to Elaine and talk to her tell her that you're having a problem getting a ship and she'll give you the Official Mêlée Island™ Gubernatorial Symbol. While you're there pick up the Government Paper on the desk behind Elaine and look at it and use it on Elaine. Use the Official Mêlée

Island™ Gubernatorial Symbol with the Harbour Mistress. Now you have a ship (it's…pink!). Now to get a crew: Talk to familiar pirates about everything and use the signed, cushy government paper on Otis and Carla. Go to the SCUMM Bar and talk to the pirate to the left (I. Cheese) and duel him to Insult Arm Wrestling. When you've won you're off to Lucre Island™.

Once on Lucre Island™ go to Elaine's lawyers (House with "Law Office of WTD" on it).When you're done look at the letter and go to the bank and talk to Brittany about everything. After the cut-scene pick up everything on the floor (3 sponges, sword and handkerchief) and in the deposit box there's a music box and a bottle of grog. Pick em up and use the sword on the bottom hinge. Then use the broken sword on the crack and use all sponges on the crack. After that use the grog on the sponges in the crack. Well, you can't go back to Mêlée Island™ cuz you're wanted. So get the REAL criminal (Pegnose Pete). While you in prison pick up the chicken grease. Pick up a spritzer next to the perfume pusher and the cologne on the table. Look at it and now it's named Eau De LeChuck. Use the empty spritzer with the fountain. Go to the House of Sticks and pick up the wood shavings and combine it with the spritzer. Pick up the duck in front of the Bait Shop and go in. In there pick up free bait and combine it with the home-made perfume. Then pick up another free fishy. Go to foreboding mansion, pick up the flower and combine it with the home-made perfume. Go to swamp and use home-made perfume with puddle. Go back to the bank and use the broken sword on the manhole then pick up the manhole cover and look at it. Go to the Palace of Prostheses and talk to Deadeye Dave about a gift for friends and ask for something that's free. Now say the names that were on the bottom of the manhole cover. (the names are random). Now you have a Prosthetic skin. Use the home-made perfume on Deadeye Dave. You get a name (again randomly) so you'd better note the initials (3 letters). Use the file retriever and look up the name using the pictures. Each picture stands for a combination of letters:
Bunny - A-D
Palm tree -
Halloween-pumpkin -
Monkey-head -
Banana's -

Go to the chess-players and talk to one of them. When he picks up a piece say "the distracting line" so he drops the piece. Now talk to the other player and do the same.Now that they're arguing pick up the clock. Go to the swamp and use the clock with the raft. Now use the raft. With help of the directions and the clock you should make it to Pegnose Pete's house (this is also randomly so we can't help ya). Make sure you help yourself in the future and say/give the same things in the same order to you in the past as you did. Once you're there you hear people talk. After Ozzie leaves use chicken grease with welcome mat. Then use the duck with the window. After you've delivered Pegnose Pete to prison go to the bank and use the prosthetic skin with manhole. Use the manhole with prosthetic skin stretched over it and jump inside. Use pull-chain and pick up ScupperWare and combine it with the bait. Then go up the ladder and look at strange shadow. After the Cut-scene go to Palace of Prostheses and use the music-box on Deadeye Dave. Look at the basket of prostheses and pick up wooden prosthetic hand.Go to the Bait shop and use the wooden prosthetic hand on the termite circus. Go to Ozzie Mandrill and use Eau de LeChuck on the platypus. Go back to the house of sticks and use the termite-infested prosthetic hand with Mister Mandrill's cane. Go to Ozzie and tell him you've framed him and found his secret hideout. Now follow him and near the trees there's a secret passageway. Go in and use the button. Go out and dive into the deep water. Use ScupperWare with bait in it with bioluminescent fishes. Go into secret door. Pick up Marley family heirlooms and the itty-bitty brass screw. Now that you have the treasure and the screw to Pegnose Pete's nose go back to the prison. Use the Treasure with the Inspector and use itty-bitty brass screw with the Inspector.

Act II: Enter The Manatee

Objectives:
- Talk to the VooDoo Lady.
- Stop Ozzie and LeChuck from getting the Ultimate Insult.

<u>Objective 1: Talk to the VooDoo Lady</u>
Go to the voodoo lady and use the finger. Talk to her about everything. It seems that there are only 3 of 4 wedding gifts in the chest. So your new objective is to find the 4th one.

Objective 1a: Find the 4th wedding gift

Go to the harbor and look at change return slot. Pick up the quarter and use it with grog machine. Kick/Punch/Shake it (Mortal Kombat?) and finally yell at it (Fatality!!!). Pick up one can of grog. Go to Meathook's (in the upper-right corner of the map) and talk to him about everything. Pick up the paint-brush and go to LUA Bar and use barstool. Talk to waitress and order some food. Wait till a flaming boat comes along and use the paint-brush with the sushi boat propulsion mechanism so the flaming boat gets stuck under the painting. Now Run into the kitchen and use can of grog with sushi boat steam generator. Go back to the harbor. Use the wedding gifts on the figurehead of the Dainty Lady in the right order:

Earrings, Necklace, pen on chain and finally blue painting.

INSERT CD2

Copyright © Ville

Ikkala

FABLE

---

1. Frozen Lake

Juteltuasi kylänvanhimman kanssa saat häneltä medaljongin. Tämän jälkeen suunnista kulkusi sillalle, jonka luona tapaat metsästäjän. Juteltuasi metsästäjän kanssa ylitä joki kiviä pitkin. Kävele Weldan talolle ja kukista haamu medanjongilla. Talon sisällä näpistä pussillisen linnunsiemeniä. Seuraavaksi talon kellariin, josta ota köysi ja patsas. Järven luona tutki laivan tuolia ja sieltä pölähtää esiin Simbeline. Juteltuasi Simbelinen kanssa saat häneltä "spirit of simbelinen". Jatka matkaasi metsän reunaan ja tullimaksua vaativalle miehelle annna patsas. Patsaiden luona ota maassa lojuva kilpi ja jatka matkaasi ison puun luokse. Puun luona juttele Drimmin kanssa ja houkuttele linnunkuvatus pesästään linnunsiemenillä. Nappaa pesästä kaulakoru.

Palaa hyvinpukeutuneen miehen luokse ja anna kaulakoru hänelle ja saat vastalahjaksi hansikkaat. Palaa ison puun luokse ja tutki kantoa ja löydät vivun, josta nykäisemällä iso puu avautuu. Mene puun sisään, vedä hanskat käteen ja ota sininen hedelmä. Ota myöskin ruumiilta sormus. Nyt suunnista risteykseen, jossa roistot hyökkäävät kimppuusi. Ehdota roistoille rahan sijasta arvotavaraa ja anna sormus rosvopäälikölle, jolloin hän pääsee autuampaan alamaailmaan. Ota ruumiilta veitsi ja huivi. Mene pusikossa olevalle polulle ja saavut luolan luokse. Piiloudu pusikkoon ja odota luolamiehen katoavan. Luolamiehen mentyä mene pienestä aukosta sisään. Luolamiehen lukaalissa tutki hänen tyynyään ja löydät avaimen. Avaa arkku avaimella ja ota arkusta pullo. Poistu luolasta samaa tietä kuin tulitkin. Seuraavaksi mene kaivolle. Sido köysi kaivon yläpuolelle ja laskeudu kaivoon. Alhaalla kaivossa käytä "orbia" saadaksesi valoa pimeyteen. tutki maassa olevaa kasaa ja korjaa taulun pala. Yhdistä palaset. Palaa laivan luokse ja tutki laivan tuolia. Juttele Simbelin kanssa ja palauta "orb". Nyt suuntaat kulun kohti Ravinea. Ravinelle päästyäsi käytä kivitaulua, niin saat aikaan kummmia. Kävele Ravinin huipulle, josta löydät jäätyneen ruumiin. Tutki ruumiista ja löydät jäätyneen tulitikun. Seuraavaksi linnaan. Linnan portilla vastaasi kävelee Ice Giant, jota hieman uhkailet. Heitä jättiä öljypullolla ja tuikkaa tulitikku perään. Sisällä linnassa kiillota kilpeä huivilla ja käytä

kilpeä, niin pääset tultasyöksevän patsaan ohitse. Ota jalokivi ja anna sininen hedelmä linnulle.

2. The Land of Mists

Tornin luona juttele liskon kanssa, jonka jälkeen mene suolle. Ota sillan alta kuollut ötökkä. Palaa tornille ja anna ötökkä liskolle. Vastalahjaksi lisko antaa sinulle kuulolaitteensa. Tutki kuulolaitetta ja löydät korvatulpat. Tökkää tulpat korviisi ja mene suolle. Suolla vedestä nousee otus, joka uhkaa soittaa sinut suohon. Korvatulpat suojaavat sinua rummun hypnoottiselta paukkeelta ja aikansa rummuteltuaan otis väsähtää ja voit ottaa rummun. Mene Spider's Platformille ja kun hämähäkki hyökkää luolastaan puhalla kuulotorveen. Tutki luurankoa ja ota kultainen avain. Mene takaisin tornille ja soita rumpua liskolle. Ota keihäs, tutki liskoa, ota avaimet ja avaa ovi avaimilla. Sisällä ota verhon takaa kirja, kirves seinältä ja viltti lattialta. Avaa häkin ovi kultaisella avaimella ja vapauta Iris. Saat Irikseltä taikajauhetta. Jatka matkaasi portaita ylös ja tasanteella ota vaasi, jossa on vettä.
Kaupungin portilla olevasta vartijasta selviät kun sekoitat taikajauhetta veteen. Maassa on kolme laattaa, kävele ensin keskimmäiselle sitten alimmalle ja lopuksi ylimmälle, jolloin portti aukeaa. Avaa portinvartijan kopin ovi kirveellä ja mene sisään. Heinien seasta löydät rahan. Mene kaupungin portista sisään ja sitten kirjastoon. Kirjastosta löydät Izionin. Anna kirja Izionille, niin saat häneltä kaksi avainta. Tavallisella avaimella vapautat aukiolla olevan liskolinnun jalustasta. Mene seuraavaksi. Garqoylien asuntoon ja varasta lapselta tikkari. Seuraavaksi mene temppeliin, jossa kohtaat Käärme Demonin. Tapa Demoni keihäällä ja poimi timantti. Tutki luukasaa niin löydät rahaa. Sitten laivaan. Juttele kapteenin kanssa. Anna pojalle tikkari. Anna kapteenille rahat. Perille saavuttuanne mene kajuuttaan, Ota laatikosta taikakivi. Ota pöydältä pergamentti ja mene ruumaan. Ota tynnyristä lihaköntti. Avaa polttoainesäiliön luukku ja uita lihapalaa polttoaineessa. Vedä vielä sukka lihapalan päälle. Heitä lihaköntti haille ja hai puolestaan heittää henkensä. Syö taikakivi ja lue loitsu pergamentista. Nyt voit hypätä mereen.

3. The Engulfed Fortress

Juttele merihevosten kanssa. Mene kuilun reunalle. Varo seireeniä. Avaa osteri puukolla ja ota helmi. Palaa takaisin Seaweed Forestiin ja odota hetki

merihevosia. Kerro hevosille, että toivoit heidän palaavan, niin saat heiltä levää. Kulje piilossa olevaa polkua pitkin korallipolulle. Avaa osterit puukolla ja poimi helmet talteen. Mene simpukkatalolle. Koputa oveen ja kysy kilpikonnalta josko helmet kiinnostaisivat. Sisällä talossa anna helmet Koupalle ja saat aarrekartan. Mene linnakkeelle. Anna levä ravulle, niin saat luvan ottaa lapion. Mene Seaweed Forestiin ja kaiva tuoreen rakeisen hiekan kohdalta, niin löydät arkun. Avaa arkku hiuspinnillä ja ota aarre. Mene korallipolulle ja anna aarre luolaa vartioivalle Khorille. Kun Khor on häipynyt ota keihäs ja mene sisälle luolaan. Mene tunneliin. Tunnelissa mene ylös, oikealle, ylös, oikealle ja ylös niin saavut sääkoneen luokse. Vedä oikean puoleisesta vivusta. Puhu miehen kanssa ja kerro tarvitsevasi aikaa miettiä jalokivien antamista. Poistu huoneesta. Tunnelissa mene vasemmalle, alas, vasemmalle, ylös ja oikealle ja löydät rautakangen. Vasemalle, alas, alas, vasemmalle, ylös. Avaa ovi rautakangella. Mene ovesta. Tapa Gorgon lyömällä keihäällä kosmiseen ikkunaan. Ota safiiri ja käännä koneessa oleva vipu alas.
Mene tunneliin. Tunnelissa mene alas, oikealle, ylös, oikealle, oikealle ja oikealle. Luolassa käytä hissin kontrolliboksia. Hissin jäätyä jumiin hissikuiluun hyppää alas käyttäen huopaa laskuvarjona. Huoneessa, johon putosit, puhu portille ja kerro olevasi The Boogie Man. Mene portista. Jouduttuasi tyrmään ota tyrmästä lusikka ja kuppi. Kaiva lusikalla tunneli lattiaramppiin. Viereisessä sellissä herätä vanki ja hänen herättyään juttele hänelle. Miehen kuoltua tutki ruumis ja löydät avaimen. Palaa omaan selliisi ja avaa ovi avaimella. Poistu sellistä ja pyydä vastijalta henkilökorttia von Hexterille, niin pääset laavavirran yli. Mene luolaan. Kerro Fire Demonille olevasi rutiinitarkistuksella ja heitä kupillinen laavaa Demonin päälle. Ota rubiini ja ryömi tyhjään katakombiin. Olet jälleen portin luona, käytä hissin kytkintä ja kävele hissiin. Noustuasi ylös palaa tunneliin. Tunnelissa mene vasemmalle, alas, vasemmalle, ylös ja ylös. Olet jälleen kaukoputkihuoneessa. Liitä jalokivet Mecubarz:in avaimeen ja avaa turvaportti sillä. Mene portista. Paina keskimmäisessä tuolissa olevaa pientä nappia ja istu tuoliin.

Copyright © Ville

Ikkala

GRIM FANDANGO

[**ensimmäinen vuosi** | toinen vuosi | kolmas vuosi | neljäs vuosi]

Ensimmäinen vuosi

Olet Mannyn toimistossa. Avaa viestiputki ja lue viesti. Ota korttipakka taaemmalta pöydältä, kirjojen vierestä. Mene ulos aulaan puhumaan sihteerin kanssa. Mene vasemmalle ja ota vasemmanpuoleinen hissi alas autotalliin.

Kävele autotallin perälle ja koputa kopin ovelle. Puhu demonin kanssa. Sano olevasi Manny Calavera. Tarvitset ajajaa, joten pyydä Glottista ajajaksesi. Kysy uudestaan ja sano että autot ovat liian pieniä. Glottis tarvitsee työmääräyksen saadakseen muokata autoja. Saat lapun johon on saatava pomon allekirjoitus.

Poistu autotallista. Mene pyytämään sihteeriltä allekirjoitusta lappuun. Pomo on kiireinen, eikä halua allekirjoittaa mitään tänään. Ota toinen hissi alas ja mene ulos. Kävele kujalle ja kiipeä sen päädyssä olevaa köyttä pitkin ylös. Hyppää ensimmäisestä ikkunasta sisään. Käytä tietokonetta ja muuta viides vaihtoehto (Eva saa täyttää lapun itse) automaattivastaukseksi. Mene takaisin ulos, kiipeä alas ja palaa takaisin siihteerin luokse. Näytä työmääräystä uudellen. Eva allekirjoittaa lapun, joten Glottis voi ruveta töihin.

Pääset ajelulle hakemaan massamyrkytyksen uhreja. Perille päästyäsi, avaa "kotilo" viikatteellasi. Päästyäsi takaisin Don tulee moittimaan sinua hakemasta huonon asiakkaan jälleen kerran.

Ylhäällä, mene Dominon toimistoon. Hän on kerrankin paikallla. Aloita keskusktelu ja kysy kaikesta joka on epäselvää. Men takaisin ulos ja ota hissi alas. Käy vilkaisemassa huonetta josta vaaleanpunainen demoni tuli. Et pääse käsiksi viestintäjäjestelmään, mutta ota lähtiessäsi vaahtosammutin oven vierestä.

Poistu rakennuksesta ja kävele kohti karnevaalia. Puhu ilmapalloja vääntelevän pellen kanssa. Kysy mitä hän tekee. Tämän jälkeen pyydä häntä tekemään ilmapallon sinulle. Väitä että hän ei osaa tehdä kissaa ja pyydä häntä tekemään tällainen. Ota ilmapallo ja pyydä uutta temppua. Sano haluavasi kuolleen madon. Kysy matoa uudestaan. Saatuasi kaksi matoa, ota viereisen kojun leipäkorista patonki ja mene takaisin toimistorakennukseen.

Mene huoneeseen jossa paketoit viime asiakkaasi. Laita kumpaankin tyhjään ilmapalloon (kuolleet madot) eri kemikaalia ruiskuista, pöydän yläpuolella. Mene takaisin aulaan, ota hissi ylös ja mene toimistoosi. Avaa viestiputki ja laita molemmat täytetyt ilmapallot sisään. Viestijärjestelmä tukkiutuu.

Mene takaisin sihteerin pöydälle. Käytä korttipakkaa paperireijittääjään. Ota hissi alas ja mene huoneeseen, jossa viestijärjestelmä sijaitsee. Mene kopin oven luokse ja käännä pientä lukkovipua kerran. Puhu demonin kanssa kunnes keskusteluaiheet loppuvat. Demonin paita syttyy tuleen, mutta et saa käyttää palosammutinta. Tilanteen rauhoituttua, kävele ulos huoneesta. Demoni poistuu huoneesta, mutta ovi jää auki. Mene takaisin huoneeseen, avaa ovi ja käytä reijällistä korttia punaiseen viestiputkeen. Saat tietää huippuasiakkaasta.

Glottiksen virittämällä autolla pääset ennen Dominoa hakemaan asiakasta. Jostain syystä et voi antaa hänelle huippumatkaa vaikka ansioluettelo on täydellinen. Keskuste asiasta ja mene ulos työhuoneestasi. Kävele pomosi huoneen ohi. Pomosi latelee sinulle kasan syytteitä ja joudut lukkojen taakse autotalliin.

Koputa oveen niin hahmo ilmestyy ikkunaan. Hauku DOD:tä ja sano haluavasi kostaa/todistaa sen korruptioituneisuuden. Salvador Limonez ottaa sinut mukaansa salaiseen päämajaansa ja kertoo aikeistaan. Kerro haluavasi liittyä vastarintaliikkeeseen ja kysele kirjekyyhkysistä. Sinun on siis tuotava linnunmunia Salavadorille.

Poistu takaisin katutasolle ja kiipeä köyttä pitkin ylös katolle. Kävele ikkunatasoa pitkin kulman taakse ja mene sisään viimeisestä ikkunasta. Avaa punainen lipasto ja ota vihreä koralli. Mene huoneen perälle ja lyö

nyrkkeilysäkkiä kunnes hammassuojukset putoavat lattialle. Poimi ne lattialta.

Poistu ikkunan kautta ja kävele köyden luokse. Käytä vihreää korallia köyden lyhyempään päähän. Ota köysi käteesi ja heitä se tikkaita päin. Kiipeä köyttä pitkin tikkaile ja niitä pitkin ylös katolle. Kävele katon poikki lintujen luokse. Pulut vartioivat pesää, etkä pääse linnunmuniin käsiksi. Näet "astian" katolla. Laita siihen ensin ilmapallo ja sitten leipä. Linnut tulevat syömään leipää, ilmapallo pamahtaa ja pulut lentävät säikähtyneinä katolta. Hae tämän jälkeen munat ilmastointiputkesta ja kiipeä alas katutasolle

Vilkuta kujan seinässä olevaan siniseen "silmään". Pääset alas salaisella hissillä. Anna linnunmunat Salvadorille. Olisit muuten vapaa lähtemään, mutta sinun hampaitasi tarvitaan salasanana tietokoneen käyttämiseen.

Mene takaisin ylös, autotalliin ja sisälle koppiin jossa sinua pidittiin vankina. Käytä hammassuojuksia pöydällä seisovaan koneeseen. Tämän jälkeen laita hammassuojukset suuhusi. Mene takaisin salaiseen päämajaan ja anna hammassuojukset Salvadorin apulaiselle. Pääset vihdoinkin vapaasti pois kaupungista!

The Petrified Forest
Olet metsän reunalla. Kävele kohti metsää.

Näet Glottiksen, hänet on erotettu. Glottiksen hätäisen ratkaisun jälkeen, joudut hakemaan hänen sydämensä takaisin. Kävele suuntaan jonne sydän lensi. Se on juuttunut hämähäkinseittiin. Kävele seitin ohi, ota kasasta luu ja heitä se seittiin. Tämän jälkeen käytä viikatetta seittiin. Ota vielä reilusti (n.5) luuita kasasta mukaasi. Palaa takaisin Glottiksen luokse, nosta sydän maasta ja anna se takaisin Glottikselle. (Tätä ei kannata yrittää kotona...)

Aja autolla ensimmäiselle sivutielle oikealla. Tulet paikkaan jossa näet puun johon on kiinnitetty neljä pumppua. Vedä ohjauspanelin vipua. Glottiksen kiivetessä puuhun, vedä vivusta uudestaan. Aja kottikärryllä johtojen päällä, kunnes samalla puolella olevat pumput toimivat yhtäaikaisesti, mutta eri tahtiin kuin toisella puolella olevat. Saat lisäosia autoosi. Aja pohjoiseen, kivikkoista tietä ylöspäin. Tulet lukitulle portille.

Avaa portissa oleva vihreä ovi ja kävele sisään. Tulimajava säikyttää sinut pois. Mene takaisin ja ota vasemmanpuoleinen tie. Tulet tervalammikolle. Mene aivan reunalle seisomaan ja heitä luu. Ota välittömästi palosammutin ja ruiskuta sillä lammikkoon päin juuri kuin majava hyppää. Majava sammuu. Toista sama kunnes majavia ei enää löydy. Majavat ovat poissa, mutta tarvitset auton päästääksesi luusillan yli. Metallinen portti on lukittu, joten tarvitset avaimen.

Aja autolla takaisin risteykseen. Nouse autosta ja ota kyltti mukaasi. Kävele vasemmanpuoleista reittiä pitkin kunnes tulet luolansuilla reunustetulle aukeamalle. Näet pienen tumman läikän valkoisen alueen keskellä, hieman aukeaman keskikohdan alapuolella. Sijoita kyltti suoraan läikälle. Luukku avautuu. (Jos laitat kyltin maahan jossain muualla, se osoittaaa aina tummaa läikkää kohti.)

Tulet tielle, jonka päädyssä on kylttiin kiinnitetty avain. Ravista kylttiä, niin että avain putoaa alas. Ota avain ja jatka matkaa tietä pitkin. Tulet takaisin portille. Käytä avainta portin vasemmassa reunassa olevaan lukkoon. Pääset ulos metsästä.

Rubacava

Tulet rakennukselle. Kävele rappusia ylös kunnes pääset sisäänkäynnille. Mene sisään ja puhu Celson kanssa. Kysy mitä hän tekee täällä. Jatka keskustelua hänen vaimostaan kunnes saat kuvan.

Mene ulos ja kävele rappusia alas puoleenväliin. Käänny sumua kohti ja jatka eteenpäin. Putoat alas. Kapteeni pelastaa nahkasi - anteeksi - luusi. Mene näyttämään kuvaa Celson vaimosta kapteenille. Jatka keskustelua hänestä kunnes saat lokikirjan.

Mene takaisin Celson luokse ja näytä lokikirjaa hänelle. Celso lähtee vaimonsa perään ja jättää työnsä sinulle.

LÄHDE: Mikrobitti

Copyright © Ville Ikkala

Läpipeluuohjeen tehnyt: Petri Kähkönen (BachJose@Hotmail.com)

[sivu 1 | sivu 2] <font face="Arial" size="2"><u>

</u>**** Alkunäytös Barnett Collegessa

Paina patsaaseen (peculiar statue). Putoat alas, yritä ottaa köysi ja putoat taas alas. Kun heräät, katso patsaista kertovia kirjoja. Hylly kaatuu päällesi ja pääset alempaan kerrokseen. Paina yhteen kissoista. Lennät alas. Yritä ottaa kaikista kolmesta lokerikosta patsas ja saatuasi sen, lähde ulos. ****

Ota sanomalehti punaiselta alustalta. Nyt pitäisi päästä viereiseen taloon sisään. Siihen on olemassa kaksi tapaa:

** 1. +Mene oikealle laatikoiden luo ja työnnä eri laatikkoja niin kauan, että pääset kiipeämään tikkaista ylös.+ 2. +Avaa takaovi, jolloin ovimies Biff tulee ulos. Hauku häntä, kunnes hän alkaa tappelemaan. Kun olet hakannut hänet, hän kaatuu maahan. Mene sisään.+ ** Näet sisällä vanhan ukon. Juttele hänelle, kunnes hän sanoo: "..the woman never stops!" Sen jälkeen sinun täytyy antaa hänelle sanomalehti ja kysyä, "Aren't you wondering about events of the day?". Nyt pääset vääntelemään vipuja (Vasen ylös, keskimmäinen alas, oikea ylös). Paina lopuksi nappia, että saisit aaveen lähtemään. Juteltuasi Sophian kanssa, lennät Islantiin.

Mene vanhalle kaivauspaikalle ja juttele Bjornille kaikki, kunnes hän puhuu jotakin Costasta ja Sternhartista. Lennä New Yorkiin.

Mene lähellä olevaan taloon (toimistoon). Avaa pakastin (ice box) ja ota sieltä majoneesipurkki (jar). Mene ulos ja alas tien yli toiseen taloon.

Kävele vasemmalle ja mene alas. Ota likainen rätti laatikon päältä ja hiili hiilikasasta. Otettuasi ne mene ulos auton luo. Lennä Tikaliin.

Mene oikealle ja pelottele eläin (jungle rodent) pimeään polkuun, joka on neljäs vasemmalta ja lyö sitä ruoskallasi. Voit pelotella eläintä menemällä lähelle sitä. Mene sitten itsekin siitä polusta. Kiipeä puuhun ja pääset rotkon toiselle puolelle. Yritä ottaa kerosiinilamppu lähelläolevasta kojusta tai yritä mennä temppeliin, jotta saisit Sternhartin tulemaan pois temppelistä.

Puhu hänelle kaikki, kunnes hän kysyy sinulta Lost Dialogue of Platon nimeä.

Vastaa "I don't know title." Sternhart menee takaisin temppeliin. Juttele papukaijalle ja sano sille: "Title?" Kuulet papukaijalta vastauksen. Sano se Sternhartille ja pääset temppeliin. Juttele Sophialle ja sano hänelle, että hän häiritsisi vähäksi aikaa Sternhartia.

Kun he ovat juttelemassa, mene ulos ja ota kerosiinilamppu. Avaa lamppu.

Mene takaisin temppeliin ja laita kerosiinia spiraalikuvioon. Ota se ja laita se seinällä olevaan eläimenpäähän, minkä jälkeen vedä elefantin nenästä eli spiraalista, jonka laitoit eläimenpäähän. Kun Sternhart on lähtenyt, ota haudasta helmi. Lähde pois, mene oikealle ja lennä Islantiin.

Mene kaivauspaikan sisään ja käytä orichalcumia jäätyneeseen esineeseen (exposed eel head). Ota ankerias (eel figurine) luolan seinältä. Lähde kuorma-autolla lentokentälle ja lennä Azoreille.

Sano Sophialle, että hän puhuisi Costan kanssa. Kun voit ohjata Sophiaa, koputa oveen ja juttele Costalle kaikki, mitä voit. Sano Indylle, että hän ottaa homman käsiinsä. Sano Costalle: "Lets talk about trade." Jos et voi sanoa tätä, et ole vielä jutellut Sophialla Costalle kaikkea. Sano Indyllä Costalle, että sinulla on ankerias (eel figurine). Juteltuasi Costan kanssa, lennät New Yorkiin.

Juteltuasi Sophian kanssa sinun täytyy löytää Lost Dialogue of Plato. On kolme tapaa löytää se: ** 1. +Mene portaista ylös ja katso koulupulpettia.

Siinä on purkka, ota se. Mene takaisin alas, ja vielä alas, huoneeseen, jossa on sulatusuuni. Käytä purkkaa hiilikouruun. Mene ylös hiilikourua pitkin ja ota jokin kissahahmoista pöydältä (koeta kaikki). Kävele takaisin alas.

Avaa uunin ovi ja laita kissa sinne.+ 2. +Jos et saanut uunista kirjaa, mene ylös, mutta älä hiilikourun kautta. Mene vielä kerran ylös ja olet huoneessa, jossa on köysi. Kiipeä köyttä pitkin ylös. Käytä majo-neesia nurkassa olevaan toteemipaaluun ja vedä sitä kaksi kertaa, jotta saisit sen lähemmäksi katon reikää. Kiipeä paalua pitkin ylös. Avaa uurna (urn) ja yritä ottaa sieltä tuhkat. Jos saat avaimen, kiipeä alas ja työnnä isoa laatikkoa ja käytä avaintasi laatikon takana olevaan arkkuun.+ 3. +Jos et saanut avainta tai Lost Dialogue of Plato ei ollut arkussa, ota nuolenpää (arrowhead) taka-alalta hyllystä. Kiipeä alas kirjastohuoneeseen ja käytä rättiä nuolenpäähän. Katso kaatunutta hyllyä.

Siinä on ruuveja, jotka saat avattua nuolenpäällä. Avattuasi kaikki ruuvit, nosta (open) kirjahyllyä. Lost Dialogue of Plato on siellä, jos se ei ollut kahdessa muussa tavassa löytää kirja.+ ** Mene ulos ja tien yli toimistohuoneeseen. Juttele Sophian kanssa.

TALLENNA! Juteltuasi vähän aikaa voit valita tavan, millä jatkat peliä (Fists, Wits tai Team) Fists on tappelu- ja toimintapolku, Witsissä kuljet yksin ja Teamissa Sophian kanssa. Voit tarkistaa polun ja pisteet painamalla näppäintä 'i' ja jos huomaatkin, että olet väärässä polussa, lataa peli ja laita oikea polku. Tässä polkujen rivinumerot:

Wits-polku

Lennä Monte Carloon. Juttele harmaahiuksiselle ja ruskeapukuiselle henkilöl-le. Kysy hänen nimeään ja sano, että olet tri. Indiana Jones, mutta älä sen jälkeen sano, että 'Kyllä, olen maailman paras, tottakai.' Kysy, mitä hän tietää Atlantiksesta. Nyt hän kysyy sinulta jotain. Tässä vastaukset kysymyksiin. Voit myös katsoa vastaukset Lost Dialogue of Platosta.

K: What was Plato's great error?

V: An error of translation.

K: Of what material did the Atlanteans carve devices to search for Orichalcum?

V: Amber.

K: When were the "many freaks of nature" created?

V: When the celestial spheres were well aligned.

K: Why did the Atlanteas build their "huge colossus"?

V: To make themselves like gods.

Jos vastaat oikein, hän antaa sinulle käyntikorttinsa. Mene taksiin ja lennä Algiersiin.

Juttele teltan vieressä olevalle miehelle. Kävele vasemmalle ja mene peräkujalle. Anna Trottierin käyntikortti kaupanpitäjälle. Kysy, onko hän Omar ja voitko tavata Omaria. Sinä et itse pääse tapaamaan Omaria, mutta hän lähtee Omarin luokse. Lähde pois kujalta ja mene vasemmalle kaupungin kaduille.

Siellä on punainen piste, joka on punahattuinen heppu. Mene torille (market), kun heppu on siellä. Juttele hänen kanssa ja sano nämä lauseet:

"Nice fez."

"No, but that's quite a hat."

"It's better than a sharp stick in the eye."

"It's kind of festive."

"Well..", tai "I am a little frustrated."

Seuraavat kaksi lausetta johtavat kumpikin hatun saamiseen. Mene vasemmalle ja taas peräkujalle. Anna punainen hattu servantille ja kokeile jokainen vaihtoehto lauseista. Sano hänelle, että hän lähtisi takaisin Omarille.

Servantti lähteekin pitemmittä puheitta Omarin luokse. Lähde pois peräkujalta ja mene kaupungin kaduille. Nyt näet servantin paremmin, koska hänellä on punainen hattu. Seuraa servanttia, kunnes huomaat hänen menevän Omarin taloon.

Jos vahingossa et näe mihin hän menee, mene takaisin peräkujalle ja sano servantille, että hän lähtisi tapaamaan Omaria.

Mene sisään Omarin taloon. Nyt pitäisi päästä ottamaan tavaroita, mutta kun Omar seuraa sinua minne menetkin. Mitä tehdä? No, mene häkkin ja odota, että Omar tulee myös sisään. Lähde pois ja lukitse häkin ovi. Avaa ovi samantien ja Omar lähtee pois talostaan. Nyt sinulla on vapaat kädet toimia Omarin talossa. Ota patsaat pöydiltä ja keppi (pole) ruukusta. Käytä keppiä katosta narulla riippuviin vaatteisiin (hanging cloth). Menetät kepin, mutta saat kartan. Hyppää kamelin selkään, joka on talon ikkunan vieressä.

Nyt lähdet etsimään kaivauspaikkaa. Eri ruuduilla näkyy leirejä. Niissä asustaa paimentolaisia. Anna heille aina kartta ja he antavat sinulle tietoja kaivauspaikan sijainnista. Kiertele eri leireissä eri ruuduilla, kunnes joku ukoista sanoo sinulle "Hmmm... ...you are VERY close to this site.". Hyppää kamelisi selkään ja mene punaiseen rastiin eli kaivauspaikkaan. Jos "pulmat"

osuvat kohdallesi, anna heille patsas tai voit myös mennä kiltisti takaisin kaupunkiin ja jatkaa taas etsimistä.

Kävele vasemmalle ja mene auton luokse. Avaa auton ovi ja ota sieltä paperinpalanen. Mene sen jälkeen tikkaita pitkin alas ja ota huoneen keskeltä maasta pitkä, putkimainen esine (long, tubular thing). Kosketa isoa metallista esinettä (metal thing) ja huomaat, että se on generaattori. Etsi maasta savinen esine (clay thing), ota se ja lähde auton luo. Avaa auton bensatankki ja käytä letkua siihen. Laita ruukku (savinen esine) letkun päähän (end of hose), jolloin saat kaasua. Ota letku ja mene taas alas tikkaista. Käytä ruukkua generaattorin lähellä olevaan metalliseen kaasuputkeen (metal cap) ja paina pientä metallista esinettä (kytkintä, joka on generaattorissa). Valot syttyvät. Ota laivankaari (sharp wood thing/ship rib) tikkaiden läheltä. Mene oikealle ja käytä laivankaarta murentuneeseen kiviseinään. Mene sen jälkeen vasemmalle ja työnnä ympyrä-piirrosta (painting of round object. Jos peli bugittaa, se on pelkkä wall. Työnnä kuitenkin seinältä ympyrää). Ota patsas. Avaa generaattori ja paina sen kytkintä. Ota keraaminen esine generaattorin sisältä ja lähde sen jälkeen auton luokse.

Avaa auton konepelti ja laita sytytystulppa (spark plug) moottoriin (engine).

Laita orichalcum (helmi, joka sinulla on) patsaaseen ja patsas sytytystulppiin.

Moottori käynnistyy ja voit käyttää autoa, mutta sulje ensin konepelti ja bensatankki. Lennä Monte Carloon.

Juttele Trottierille. Puhu hänelle niin monta kertaa, kunnes natsiagentit ottavat hänet ja vievät autoonsa. Ja nyt alkaa Monte Carlon ralli!

Yritä törmätä natsien autoon niin, että se räjähtää. Se voi viedä muutamia minuutteja. Kun autot ovat törmänneet toisiinsa, natsit lähtevät pois. Mene puhumaan Trottierille ja hän nousee ylös. Kun olet jutellut hänen kanssaan, hän antaa sinulle osoitteen. Tämä osoite on eri jokaisessa pelissä. Mene takaisin kadulle ja etsi kaupungista osoite, joka lukee paperissa. Osoitteen voit löytää painamalla johonkin korttelin kulmaan ja sitten katsomalla, mitä kadunkulmassa olevassa tolpassa lukee. Kun olet löytänyt oikean paikan, katso tiellä olevaa viemäriä, avaa se ja löydät sieltä aurinkokiven (Sunstone). Jos kadulla on kaksi viemäirä, kokeile kummatkin. Tolppaa ei

välttämättä ole aina eli kannattaa katsoa myös ne viemärit, joiden kadulla tolppaa ei ole. Mene hotelliin ja taksilla lentokentälle. Lennä Theraan.

Ota aluksi kalaverkko, joka riippuu paalusta ja viereisestä "talosta". Kävele vasemmalle ylös polkua pitkin ja mene vuoren halkeamaan (cleft/notch/gap in mountain). Sulje laatikko ja ota tavaralasku (invoice) sen kannesta. Mene luo-laan ja kävele seuraavasta ovesta sisään. Ota lapio laatikon päältä, avaa se.

Sieltä löytyy Sophian viesti, jossa hän kertoo, että natsit ovat kidnapanneet hänet. Sulje suuri puuovi ja laita aurinkokivi oven vieressä olevaan puutappiin (peg). Katso sitä ja kokeile jokainen vaihtoehto ja paina nappia. Kun ruudussa lukee "...klik...", avaa ovi ja ota kirjoitus seinältä. Sulje ovi ja ota aurinkokivi pois puutapista. Lähde pois ja käytä avattua lapiota sulkeutuneeseen ulospääsyaukkoon. Mene takaisin satamaan ja yritä avata laiturin lähellä oleva laatikko ja sano satamavirkailijalle, että haluat kuumailmapallon. Avaa laiturin lähellä oleva laatikko ja ota kuumailmapallo sieltä. Anna kirjoitus (carved sign)satamavirkailijalle.

Ota vasemmalta kalatarviketalon vierestä suuri kori ja mene takaisin vuoren halkeamaan. Käytä kuumailmapalloa letkuun ja niiden yhdistel-mää kalaverkkoon. Ja sitten yhdistä se vielä suureen koriin. Käytä kuumailmapalloa reikään, josta tulee savua. Nouse pallon kyytin ja lähde lentoon.

Etsi meren yhdeksästä ruudusta Kernerin sukelluslaiva. Kun olet laivalla, mene ylös ja avaa luukku (hatch). Mene kaksi kerrosta alaspäin ja vasemmalle keittiöön. Ota leipää ja leikkelettä (cold cuts).

Tee niistä voileipä yhdistämällä ne. Anna se vieressä olevan huoneen vartijalle. Hän lähtee tekemään itselleen leipää ja huone jää vartioimatta. Avaa laatikot (lockers) ja ota sieltä kivilevy (stone disk).

Ota sen alta torpedo-ohjeet. Mene oikealle seuraavaan huoneeseen ja tässä välissä Kerner, Sophia ja Ubermann jättävät sukelluslaivan ja menevät Kreetalle. Heidän lähdettyään mene alas ja oikealle. Ota pyykkinaru (clothesline) huoneesta, jossa on vessa, kävele oikeanpuoleiseen perähuoneeseen ja ota öljyinen rätti torpedon päältä. Mene

vasemmanpuoleiseen perähuoneeseen ja käytä rättiä rikkoutuneisiin johtoihin. Käytä torpedo-ohjeita ohjauspaneeliin ja vedä vivusta. Mene paikkaan, josta otit pyykki-narun. Sen vieressä on vessa, mene sinne. Vaihda Indy-vaatteet päälle ja kävele huoneeseen, jossa on torpedoputket. Käytä ohjeita ohjauspaneeliin ja avaa torpedoputki (torpedo tube). Käytä narua vipuun ja mene putkeen sisälle.

Vedä narua.

Paikasta lähtee polku. lä mene sinne, siellä ei ole mitään kiinnostavaa.

Sen sijaan laita aurinkolevy ja kuukivi kivialustalle (stone pedestal).

Katso oikeat symbolit Lost Dialogue of Platosta (klemmari: oikealla ylin) tai kokeile kaikki vaihtoehdot. Ne ovat aina erilaiset eri pelikerroissa. Kun olet saanut oikean yhdistelmän, pitäisi oikealla avautua ovi. Ota levyt mukaasi ja kävele sisään.

lä ota kolmea patsasta, sillä et pääsisi seuraavasta ovesta sisään. Ota vain kaksi. Mene tämän oven toiselle puolelle ja käytä ruoskaasi äskeisessä huoneessa näkyvään patsaaseen. Mene portaista ylös, sitten oikealle ja lopuksi vasemmalle. Käytä ruoskaasi minotauruspatsaan päähän ja mene heiluvalle alustalle lattialla. Näet alhaalla kuolleen Sternhart-paran, jonka näit Tikalissa temppelissä. Ota hänen vierestään maailmakivi (Worldstone), keppi ja kaulahuivi. Katso vesiputousta, siellä on

ketju. Kiipeä sitä pitkin ylös. Kun olet ylhäällä, mene vasemmalle. Laita kaikki kolme patsasta hyllyyn ja mene ovesta sisään. Kävele ylös ja sen jälkeen oikealle. Töki kepilläsi kiilaa (chock).

Sitten mene vasemmalle, ylös ja kaksi kertaa oikealle. Käytä keppiäsi patsaan suuhun ja pääset ylös. Ota kultainen laatikko ja laita helmet patsaaseen (statue). Mene seuraavaan huoneeseen ja laita patsas mikrotaurin sisälle (hatch). Mene mikrotaurin tekemästä reiästä sisään. Laita aurinkokivi, kuukivi ja maailmakivi pienoismallin keskellä olevaan kivialus-taan. Katso Lost Dialogue of Platosta oikeat yhdistelmät (klemmari on oikealla ylin) tai kokeile kaikki eri symbolit. Kun olet saanut oikean vastauksen, yhden ovista pitäisi avautua. Ota levyt, mene sisään ja katso

viimeisimmässä huoneessa olevia luita. Saat niiden seasta orichalcumeja. Käytä kaulaliinaa kampaan ja kampaa pyykkinaruun ja saat orichalcum-ilmaisimen (staattinen kampa). Jos vahingossa käytät ilmaisinta, voit tehdä sen staattiseksi käyttämällä kaulaliinaa uudestaan kampaan. Avaa kultainen laatikko, laita orichalcumit sinne ja sulje se, ettei ilmaisin (kampa) häiriintyisi. Mene takaisin edelliseen huoneeseen ja käytä ilmaisinta.

Käytä laivankaarta seinään (wall) ja siihen ilmestyy salainen ovi.

Avaa ovi, mene sisään ja ota orichalcum maasta. Avaa kultainen laatikko ja laita orichalcum autossa olevaan suuhun. Tähän loppuu Wits-polku, mutta peli jatkuu vielä ks. "Kolme polkua yhdistyvät tässä".

Copyright © Ville Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> What atmosphere! Notice the fine velvet art and the refined clientele.

I was in a place like this in Upper Sandusky, Ohio once, but that was decades ago, and it's a long story. SIT on the empty stool at the bar.

You can order all the beer and wine you like, but make sure you ORDER

WHISKEY. You're wise enough not to drink it, but around here, it's not tough to find somebody who will. The young lady at the bar just isn't very responsive (unless you pinch her), and the only other person talking is the guy with the ancient punchlines. So head through the doorway at the top of your screen.

Somebody's left a perfectly good rose sitting on the table. Might be a perfect gift for a lady (if you can find one), so pedal over and take it. TALK TO THE DRUNK, but watch where you step: too near his groin and he gets crotchety. Perhaps doing a good deed might get you one in return, so GIVE THE WHISKEY TO THE DRUNK. In boozy, sodden gratitude, he'll give you a remote control. That's all you'll get out of him, so head for the bathroom to the right.

Now, this is quite obviously not the men's room, for a couple reasons, but you wouldn't know it from reading the walls. EXAMINE them enough times and you'll get a cryptic "password." Remember it. And as long as you're there, USE THE TOILET. No doubt some of Larry's best thinking gets done that way. When you're done, don't flush the toilet unless you've saved the game first.

EXAMINE THE SINK, too. More evidence that this is the ladies' room (or perhaps it's co-ed). TAKE THE RING, and wash your hands if you like, for

all the good it will do you. You'll probably need to WIPE HANDS on something since there's nothing here that's "sanitized for your protection." Leave the bathroom and head for that lovely red naugahyde door in the bar. KNOCK ON THE DOOR and somebody peers out at you. Give him the password and go on in.

Friendly looking fellow. He's guarding the goods upstairs, but he can be distracted. Since you can't turn on the television by hand, you'll need to USE REMOTE CONTROL to turn it on, and if you hunt long enough for a program that appeals to the pimp's intellectual instincts, you'll surely find one. Once a program's caught his eye, you can wend your way upstairs.

Just LOOK at her. She IS a mess, isn't she? Think carefully about this!

Remember, it's the Eighties, and going unprotected in this situation can (and is!) deadly. We don't want your first time to be your last, so let's go get some protection. Before leaving, you might want to grab that box that's sitting on the table by the window. It's as easy as taking candy from a bimbo. OPEN THE WINDOW and climb out. You can leave the old-fashioned way, too, but this way's shorter and will net you an important tool.

Once you're on the fire escape, notice that little object in the other window. You won't be able to get it till much later, though, so don't worry about it. Walk to the left end of the fire escape, and you'll find the shortcut to the ground floor. And while you're sitting in that bin, reflect on all the wonderful, useful things non-playing characters tend to throw out in adventure games...rotten cloves of garlic, bones, notebooks, and so on. So EXAMINE GARBAGE and take what you find. EXIT

the bin and walk to the cab stand in front of the bar.

There are three marked cab stands in LEISURE SUIT LARRY, but you can call a cab from any screen. The cabby is impatient, so try to position yourself in the center of the screen, right by the curb, when you CALL

CAB. ENTER CAB and you're on your way. TALK TO THE CABBY and he'll give you the rundown on Lost Wages hot spots. At the moment, you want to hit the Convenience Store, so tell the cabby. When you arrive, PAY CABBY.

For a startling bit of realism, remember to TIP CABBY as well.

Go straight into the store -- don't stop to talk with questionable characters. Besides, you don't have what he wants...yet. In the store, the first thing that'll probably catch your eye is the magazine rack.

TAKE a magazine, and be sure to READ it. It's a well-disguised clue.

Then wander over to the back aisle of the store, on the left, and LOOK

AT THE SHELF. That wine is a worthwhile investment (vintage pending). At last, you may nonchalantly wander over to the counter and discreetly ASK

CLERK ABOUT CONDOM. It's like trying to order a burger in some fast food joints you've visited.

This clerk is used to shady characters like yourself, so don't try to leave without paying. Once you're back outside, the sailor will accost you again. When he asks you for spare change, type GIVE CHANGE TO BUM

and the program will tell you that you don't have any. Wait a second, and he'll hit you up for wine. G'wan, be a sport. Hand over that Mad Dog 20/20, and you'll get some advice (and a useful souvenir). Remember that advice; this guy's obviously been around.

Before you head back to Lefty's, EXAMINE THE PHONE on the sidewalk. Jot down that number. Maybe it'll lead to a meaningful relationship. Call now, before midnight tonight. DIAL PHONE and give it your best shot.

Good thing you're used to rejection.

Just for the heck of it, walk off to the right, to the next screen. The disco looks like a potential "meet market," but you'll find you're not up to their standards. At the moment, anyway. So call a cab -- there's nowhere else around here to go.

But after all, the night is still young. Let's drop by that Casino the driver mentioned before going back to Lefty's. When you get out of the cab, there may be a gentleman decked out in a pickle barrel. He may not show up till later, but at any rate, you're well-heeled enough to purchase one of his apples. So do it. Then go on into the Casino.

SIT at the Blackjack table or PLAY SLOTS, whichever's your speed.

Either way, you're going to want to break the bank here. The odds are much more favorable at the BLACKJACK table, if you know how to play (This is a great time to learn!), but the payoffs are greater at SLOTS.

You need to use the SAVE function often here. SAVE the game right before you make your first bet, and name the save after the amount of money you have.

Then keep playing, and SAVE the game each time your total funds exceed the amount you had in the last saved game. For easy reference, keep changing the name of the save to reflect your total cash. The game will end when you hit $250.

Now head "north," to the top of your screen, into the adjoining room.

You've got no pride, Larry, you're a desperate man. So dig around in the ashtray. You'll find the all-important Disco Pass. Take it and head into the Cabaret to the right. Sorry, Uncle Lar', no foxes cruising here.

Perhaps if you wait a bit. Take a seat at the bottom right-hand table.

Sitting on the comic's whoopee cushion's worth a point. The comic may be performing, or perhaps it's the chorus line, but either way, nobody shows up, so don't linger. Leave the casino, call a cab, and head for the Disco.

When the bouncer gets in your way, SHOW PASS to him, and he'll let you through. Once upstairs, you spot her...the woman of your dreams! She's sitting all alone. Stop licking your chops, get over there and sit with her. LOOK at her. What's the gentlemanly thing to do? ASK HER TO DANCE.

Hurry out onto the dance floor and do your stuff. John Travolta, eat your heart out (actually, this number seems to owe a bit to the Disco scene in AIRPLANE).

Go back to the table when the dance is over and SIT again. LOOK at her again and TALK. Be persistent. Keep TALKing, and eventually you'll find some common ground. Wish it were that easy in real life!

Fawn is a 100% Certified Golddigger, but you found all these nifty presents at Lefty's, so it's not really costing you anything. GIVE her the rose (or the candy, or the ring...the order doesn't matter). Oooh, I just LOVE shallow women! Actually, the hooker's shallow, too, but Fawn is blonde. Give FAWN another present. She still doesn't seem too turned on, so go for broke. Give her the last present.

Well, it looks like you're going have to do some serious forking over if you want this relationship to work. And you're going to have to make a lifetime commitment. Well, you're only playing a game; and no guts, no glory. Besides, you can afford it. So give Fawn what she wants. Don't worry, she's not going to run off: She really IS going to rent the Honeymoon Suite for the two of you. Leave the Disco and take a cab to the Chapel.

Once you're outside the Chapel, you may notice a quiet, unassuming gentleman lurking by the cab stand. Just for giggles, go over to him.

Hmmm. At least he doesn't want to sell you anything. TALK to him for a point.

Now go into the Chapel, and take that last long walk down the aisle.

Look around all you like, but they're waiting for you to MARRY FAWN. She likes to build up the anticipation, doesn't she? Too bad you're not carrying around "No Tease." Leave the chapel and head left to the Casino.

Enter the Casino, go straight back to the Great Glass Elevator. PRESS

FOUR. The Honeymoon Suite is the room with the heart on. Knock on the door, and Fawn will let you in. But first, a little mood music. Turn on the radio. Unfortunately, the commercial (remember the phone number) gives Fawn an idea, and you'll have to make a little trip before you consummate the relationship.

Go back down to the first floor (PRESS ONE). There's a phone, but somebody's gummed up the works. At this point, check your finances; you're probably down to just a few bucks. You're going to need about $40

for the next bit, so stop at the Casino and build up your cash supply to $40 or $50, but don't bother with more than that yet.

There's one phone that works, and that's the one outside the

Convenience Store. So take a cab back there. Be sure to ANSWER THE

PHONE. What goes around comes around, right? [Note: Also call Sierra On-Line for another five points.]

Call Ajax Liquors and order WINE. When they ask where you want to have it delivered to, be specific: HONEYMOON SUITE AT THE CASINO HOTEL. If you just say Casino Hotel, it won't get there. And whatever you do, don't even THINK about getting the wine yourself at the Convenience Store. Try it if you like, but save the game first, and get ready for a hairy ride back to the Casino.

Head back to the Casino, and go back up to the Honeymoon Suite. Fawn will want you to pour the wine, first...and now comes the big payoff.

Get undressed, or kiss her, or whatever you care to.

Sorry, Larry, I guess it's just not your night. The woman of your dreams turned out to be a nightmare. Fortunately, you're not too stuck.

You got some great advice from the bum outside the Convenience Store. So USE KNIFE and TAKE ROPE. Then go downstairs, and using the same technique as before, build your finances back up to at least $45.

Larry, maybe you're better off sticking to a sure thing. After you've got some bucks again, take a cab back to Lefty's. You're going to lose your District Three Virgin's Card if it's the last thing you do. Again, knock on the naugahyde door, give the password (the pimp remains transfixed in front of the television...just look at those glazed eyes), and head upstairs. Go around to the front of the bed and UNDRESS. Now, USE THE CONDOM. SAVE GAME just in case. And now, Larry, you're not going to be the same "Larry" anymore. Find a verb you're comfortable with and go to it. Pick a traditional action, though -- a kinky one may end the game quickly.

A little anti-climactic, eh, Larry? (rim shot) One more thing, before you leave her with that glow of apathy, be sure to REMOVE CONDOM.

Otherwise the cops'll getcha for indecent exposure. Why don't they go bother the guy outside the Chapel instead?

Exit via the window, but don't go to the left yet. You're now equipped to get the pills in the other window, thanks to the hint in "Jugs"

magazine. Go to the right end of the fire escape and TIE ROPE TO

RAILING. Then TIE ROPE TO ME. GET PILLS. You'll have to open that window somehow. Check your inventory. One of the few unused articles is

ideal for breaking and entering. BREAK WINDOW WITH HAMMER. Now GET PILLS.

Examine them. That thing after the "F" isn't a one, by the way.

To get down, you'll have to GO TO FIRE ESCAPE and UNTIE ROPE. Now you can take the express to the dumpster and EXIT it again. Go out front.

Where haven't we looked for female companionship? Well, the casino hotel's got eight floors. Maybe we can scare up a date there. Take a cab to the casino, get in the elevator, and start knocking on doors.

Eventually, you'll find yourself up on the eighth floor, the penthouse.

There's a beautiful brunette sitting by herself at the desk. (Aren't there any REDHEADS in this game?) Be sure to check her out carefully, so you know what you're getting into, and turn on the charm. TALK to her (and again, you'll have to be persistent if you want to learn about her). At some point, she'll stop being communicative and the program will urge you to find a medical stimulant.

By now, you should have figured out that the pills are Spanish Fly.

Give them to Faith. Maybe this is what you've been waiting for, Larry.

But as it turns out, Faith has incredible will power, so it's not to be.

But now that she's gone, check out her desk. Once you've noticed the button, you'll want to do the obvious.

That means PUSH BUTTON, Larry. Geez, some people....

Go into that elevator. You emerge in the penthouse, tastefully decorated with Mark Crowe's finest efforts. Before you go hunting for the gurgling sound, go back and to the right around the partition.

You'll find yourself in the bedroom. Open the closet door and go inside.

The screen won't change, but LOOK while you're in there, and TAKE

anything that looks interesting -- that inflatable love doll, for example.

"I'm gonna buy a rubber doll that I can call my own...." EXAMINE it.

It's doubtful that you'll find a meaningful relationship with Olga (I'm just guessing that's her name), but you'll never know unless you try.

BLOW UP DOLL. And there she is, in all her vinyl splendor. Time once again to explore nature's glorious mysteries, so USE DOLL (or whatever).

The machine will balk at the idea, but answer YES to the question.

Well, Larry, perhaps you should have been gentler. Follow Olga out to the terrace. And meet the REAL woman of your dreams! Look carefully, and you can find her name (it's on the towel, and it's a clue). TALK to her, and she'll invite you in for a dip. Take her up on it. UNDRESS, and you'll dive right in.

LOOK at her. She won't want to talk -- mere words cannot express what she's got in mind for the two of you. Notice the "come hither" look, none of this coy "wink wink nudge nudge" business. She's trying to seduce you, but you need to give her a particular item. Think of her name and look at your inventory.

C'mon, you know what she really wants, don't you? GIVE APPLE TO EVE.

Then lie back and enjoy, Larry. You've earned it.

THE END

Copyright © Ville Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> <u>The begining : In front of eve's house</u> Standing in front of the house you will see a garage.

Walk into the garage and go to the right.(now you'r out of sight).

"LOOK GARAGE";"TAKE DOLLAR" ; N,N,N,E,E.

Walk over to the trash bin standing against the right wall.

"LOOK BIN" ;"OPEN BIN"; Nothing to be found there,or where you looking for your passport (HINT)!!!.

Walk over to the fence;"LOOK HOLE" ; E.

Enter the quicky market and walk to the woman behind the counter.

"LOOK WOMAN";"TALK WOMAN" ;"BUY TICKET".

You now have to pick your six lucky luck-o-bucko numbers.

You can pick any six numbers that you want,it doesn't matter.

Leave the store. W,W,W.

Go up the stairs and enter the tv studio,walk up to the girl behind the counter "LOOK GIRL" ;"TALK GIRL" ;"SHOW TICKET"

Now write down the six lucky numbers that the girl remembers.

the numbers are chosen random so we can't give you any numbers to type in.

If you are asked to give YOUR lucky numbers,type in the six lucky numbers that the girl gave you. AND THERE WE HAVE A WINNER!

Now walk up the door into the waiting room and go over to the bench;"SIT".

Wait until a man appears through the left door and ask you to come with him ;"STAND",and follow him through the door.

during the dating connection you are asked 3 questions.

It doesn't matter what you answer,it doesn't come out right anyway !

when you have won the dating connection you are back in the green room.

Wait there until a woman appears through the right door.

Sit down and relax, it takes less time that way. So walk over to the bench and "SIT".

When the woman appears follow her through the door."STAND".

and remember give the wheel a big spin.

When you are back in the green room,after winning the million dollar bill, leave the studio. S,E.

Enter the MOLTO LIRA store.

Walk over to the counter and "LOOK GIRL"

now walk over to the back of the store where the swimsuits are."TAKE SWIMSUIT"

Walk over to the front of the counter and "PAY" ,leave the store. W,S,S.

now you see in front of the house two trashcans with all your belongings in it.

Eve was so kind to put it there for you so you didn't have to search for so long to get al your stuff.

Walk over to the left trashcan. "LOOK BIN" ;"SEARCH BIN" ;"TAKE PASSPORT".

Walk N,N,E,E,E and enter the drugstore.

When you enter the drugstore you see two shelves in the middle of the room and a young man behind a counter on the right.

walk to the left of the screen,through the wall on the left and the shelf on the right. Stand about in the middle of the shelf and face the man behind the counter ;"TAKE LOTION".

Go to the counter and pay for it "PAY". Expensive stuff eh.

Leave the store and go W and enter the quicky market where you bought that winning luck-o-bucko ticket.

In the store you see a huge soda machine. Walk over to it and "TAKE SODA".

Walk to the girl and "PAY".

Leaving the store you find it time to get a haircut before you go on a cruise to win the hart of that lovely young girl who is so fortunate to win you on the dating connection.

After all you're looking for love. go S,S,S and enter the barber shop.

Walk over to the chair and "SIT".

leave the barber shop and go W,W,N,N.

Cross the road and enter ye olde musocollogy shoppe,SHIT what a name.

just enter the fu?$#&!. store !! (oeps).

walk over to the counter and "LOOK GIRL" ;"TALK GIRL".

Walk out through the door in the bottom of the screen. W.

Now you're standing in front of a building belonging in SPACE QUEST IV.

(see you there real soon).

wait until you see a man in the distance walking towards the building.

"LOOK MAN". E,E.

In front of the scurvy dog you will encounter an old drunk who offers you a drink. (save your game !).

if you're thirsty have a little nip and see what happens.(GREAT GRAPHICS) If not leave him be for what he is and go S,E.

Walk over to the man behind the fence. "TALK MAN" ;"SHOW TICKET"

Walk up the gangway and admire the view.

When the visions of your future fade away you find yourself on the cruise ship you are standing next to your cabin.

That is on the right of your screen aproxemately in the middle.

Your cabin is to the right.

Walk to the right and enter your cabin.

Walk up to the back of the room and "GET FRUIT".

Turn back and open the door to the right. "OPEN DOOR" and enter it.

Whatever you do don't go near, or sit on the bed.

at least if you're not a masochist. If you are that's not my problem."CLOSE

DOOR"

When the old goat is finished talking leave the room.

It's time to have a little swim and do some sun bathing. "WEAR SWIMSUIT".

Leave the cabin and walk left and up one stair left and up one stair.

Walk to the right until you reach the pool.

Walk over to the empty stretcher and "RUB SUNSCREEN" ; "SIT".

When the big blond approches you and you want to have some fun,"STAND"

and go with her. She will love you to bits, har har har.

If you want to find true love then don't go with her and wait a little.

then "STAND" and walk into the pool. "SWIM" ;"DIVE".

dive to the bottom of the pool and "GET BIKINI".

Now swim back up again. Once back up swim to the ladder and "CLIMB LADDER" go swim for the second time "GET OUT" AND "SIT" AGAIN.

leave the pool and walk back to your cabin. "WEAR SUIT".

open the door to the old goat's room and walk to the closet.

"OPEN CLOSET" ;"LOOK CLOSET". now walk a bit to the right "OPEN NIGHTSTAND"

"GET SEWING KIT".

That's all you want from the old girl. Leave her cabin and leave yours to.

Walk to the left and up the stairs.

Now walk to the left and up the stairs all the way to the top where you will find the restaurant.

Don't drink anything.

Walk to the left side of the bar next to the couple at the bar."GET DIP".

leave the restaurant and walk down ONE stair.

Now walk all the way to the left into the barbershop.

This game is really into barbershops isn't it.

(Al Lowe must be bald or he ownes a large chain of barber shops).

Walk over to the chair and "SIT".

Leave the barber shop.

Walk to the first stair and go up. walk to the left and enter the bridge.

Walk over to the panel behind the captain and "FLIP SWITCH".

Leave the way you came.

Don't go out the other door or walk over to it.

Walk to the right and go down the stairs.

Walk to the second stair on the right and go up ONE stair, so don't walk all the way up to the restaurant. Go to the left.

you're now at the lifeboat. Walk to the lifeboat and "JUMP".

The lifeboats start to descend to the water.

The moment that your boat hits the water you've got to type in three things.

You must do this before the lifeboats floats away into the next picture.

"THROW DIP OVERBOARD" ;"RUB SUNCREEN" ;"WEAR WIG" .

And now for a litle boat trip.

When you reach the island you should have about 187 points.

But look what this litle sea trip has done to your suit. Go S.

Now you are in the jungle and everything goes by itself.

In this picture you see a big palm tree with a parrot in the top and a potted plant on the leftside of the tree.

On the right side of the tree there is flower.

When you walk past it type "GET FLOWER". When you miss it don't worry, you will walk this picture for many more times.

When you find an exit you find youself in the restaurant.

Walk over to the man on the left and "TALK MAN". Go over to the chair and "SIT".

Wait until the man has shown everybody to their tables.

"STAND". Walk over to the man, "TALK MAN". Follow the man as he orders a table for you.

When he leaves walk over to the buffet on the left side of the pictures.

"LOOK BUFFET";"GET KNIFE". If you are hungry "EAT CHEESE".

leave the restaurant. You now enter your room when you have found an exit.

If the maid comes in "LOOK GIRL" ;"TALK GIRL" ;and if you are in for some relaxing "FUCK GIRL".oh don't forget to save the game first.

and don't get caught by her brother.

When you're in your room walk over to the bed and face the nightstand.

"LOOK NIGHTSTAND" ;"GET MATCHES".

Now walk to the right into the bathroom "LOOK BATHROOM" ;"GET SOAP".

leave the room,you're back in the jungle again.boring isn't it.

in the barber shop,walk over to the chair "SIT".

Leave the barber shop.

When you reach the beach walk W,and go to the rocks."GET BIKINI".E,S.

back in the jungle.

You don't need to visit the restaurant anymore so leave it.

When back in your room, walk over to the room and then to the right.

You're out of sight and nobody can see you now, so slip into that nice little bikini "WEAR BIKINI" ;"PUT DOUGH IN TOP". Leave the room and go to the barber shop again. You look like a girl now except for all that excessive body hair. Walk over to the chair and "SIT". Wow blonds have more fun !!!

Now go back into the jungle until you reach the beach. Now it's time to leave this place and find an airport or something like that. Go E.

the KGB agents leave you alone because they think you're a girl.

what do they know !.

Now you're on the cliffs.you have to walk along the cliffs to your rescue.

Don't bother if you fall, your elastical powers save the day.

When you have safely past the cliffs and admire the airport it is time to change back into your leisure suit ;"WEAR SUIT".

Now walk over to those two funny looking guys infront of the airport door.

"LOOK MAN" ;"LOOK OTHERS".

Don't walk to close to the men because if you do they will grab you.

now "GIVE FLOWER". The KGBishna don't now what to do and you can safely enter the airport.

Walk W and enter the barber shop. Doesn't she look familiar ?!?.

"LOOK GIRL" ;"TALK GIRL"; walk over to the chair and "SIT".

leave the barber shop and go E,E.

you're now at the customs.walk over to the customs officer and "SHOW PASSPORT"

now walk E through the gate.

now you will see a man sleeping in a chair.

you will also see a moving belt and a little window behind the man.

walk over to the belt.

When a suitcase comes by type "GET SUITCASE" whenever one is in front of you.

or wait until you see a suitcase in the x-ray window with a bomb in it.

When you have the suitcase with the bomb it explodes and everybody has gone away from the counter so you can now buy a ticket. Walk to the counter.

"BUY TICKET" when you finally get a ticket go back to the customs officer again and "SHOW PASSPORT". Go E,E.

You will see a girl behind a counter.walk over there and "BUY FOOD".

If you have the food don't eat it but "GET PIN".

Walk over to the largest of the two machines on the right of the screen.

"LOOK MACHINE" ;"TAKE INSURANCE. Walk over to the right of the two moving belts and you will be transported to the check in counter as you mind wonders of.

Now in the check in counter walk over to the right of the counter and "GET PAMPHLET"; Walk to the man on the right and "SHOW TICKET".

Walk through the door and enter the plane and take a seat (this goes by itself).

When you have taken off wait until the man next to you starts talking.

give him the pamphlet or else he is going to scalp you."GIVE PAMPLET" "LOOK

AROUND" "GET BAG".

Now "STAND" and walk to the back of the plane.(SMOKING DEPARTMENT).

opposite of the toilet with the red light burning there is an escape hatch.

you can not see it."USE PARACHUTE".

Face the escape hatch(that is with your back to the toilet).

"PICK LOCK" ;"PULL LEVER" ;"OPEN DOOR".

When you are out of the plane don't forget to "OPEN PARACHUT" or else you'll be in for a rough landing.

When you are stuck in the trees "CUT PARACHUTE". Nice landing!!!!!

On the spot where you land you can see something lying on the ground behind you.turn around,walk over to it and "GET STICK".

You never know when a stout little stick like this may come in handy.

Now walk over to the bush in the bottom of the screen.

"CRAWL UNDER BUSH". when you have to move closer move to the left and try again.

Once past the bush with the deadly killer bees go S.

Walk through the rocks at the bottom of the screen under the tree.

When the snake begins his attack "USE STICK". Go E.

You are now at the swamp. You can see a little monkey there who has no problem walking over the swamp.

There is only one way to cross the swamp, fortunately the monkey left a trail in the mud. Walk on this trail and cross the swamp.

When you have crossed the swamp you will see a river with a rock on this side of the river with some vines hanging from the trees.

Walk over to the rock and stand as close as possible to the river.

"SWING VINE" ;you now swing ONE vine.

Do this tree times and you will swing from vine to vine and safely reach the other side of the river. (you can use the F3 key).

Now walk to the rock at the base of the tree "GET VINE".

Walk N.

It's time for a little show from sierra.

You can't do anything until the chief leads you do the secret crossing to dr Nonokee's mountain.

Walk back to the village, that is S,E. Walk over to the fire and "GET ASHES"

Walk back to the beach S and get sand "GET SAND".

Walk back to the chasm that the chief has shown you.

Walk to the edge opposite of the tree.

You must stand very close to the edge of the chasm or it will not work.

"THROW VINE".

Walk down the path until you reach the bottom of the glacier.

Walk up to it and "SPREAD ASHES".

You can also type in "SPREAD SAND".

It doesn't matter. The sand or the ashes are just extra points.

Walk N.

you are now on top of the glacier.

You see an elevator and a crevice with smoke coming out of it.

Walk over to the crevice.

You have to stand very close to the edge of the crevice.

You must stand at the right of where the smoke is coming out of the crevice.

There is only one place where it works !!!

Now you have to type this in:

"PUT THE AIRSICK BAG IN THE HAIR TONIC"

If it doesn't work you have to move a little bit and type it in again or use the F3 key until the games says OK.

"LIGHT AIRSICK BAG" ;"DROP BOTTLE".

While the larrytov coctail finds it way to the bottom of the glacier and causes an explosion,the elevator doors open.

Walk over to the elevator and enter it.

all your work is done now so:

WATCH AND ENJOY THE SHOW

****

THE END. (500 POINTS)

Copyright © Ville Ikkala

 <font face="Arial" size="2"><u>1. Some general things you'll need.</u> When you start, talk to the receptionist until your points go up twice. Take another key out of the key deposit box (left of the reception thingy). Take the right stairs to your room, insert the key, open the door to the back and turn on the tap. Turn off the tap, go to the telephone and dial Building Maintenance.

They'll come up and fix the sink. While you're at it, call the maid too. Now leave your room. In the hallway, stand before the cart and take everything on it. Now stand behind the cart and take everything on it. Now reenter your room, enter your bathroom, take the wrench and the file from the technician (?). Enter your room, take the flower on the table and the rubber on the pillow, wait for the guy to come out of the bathroom, enter it and use everything you found.

(Ass gasket, washcloth, toilet paper, dental floss). Now walk around a bit and get to know the premises.

<u>2. Thunderbird.</u>

Location : Gym

Enter the mud baths via the gym (pool-aerobics-gym-mud baths). Remove the plants from the little stairs and use the wrench on the camera. Leave the building and walk into the guards house. Take the handcuffs and head back for the gym. Talk to Thunderbird until your points go up a bit and then hand her the handcuffs.

(And prepare for the most boring S&M scene ever ...).

<u>3. Burgundy-Cav.</u>

Location : Cav-Aerobics, Burgundy-Bar Go to the aerobics class, step on the only free block (upper left corner). When all the girls are gone, walk up

to Cav and start playing with the tag she's wearing. Keep on playing with it until you can have it. Using the tag, open up the electric gate, enter the tent and pick up a six pack. Head for the bar, trip over the microphone wire and hand Burgundy the six pack. Go back to the tent, get another six pack and hand it to Burgundy again. Get on the stage, get the dress and go the sauna. (Health Spa, enter lockers, use locker, use towel on yourself, enter showers, enter sauna).

<u>4. Rose.</u>

Location : Left door at Health Spa

Give Rose the flower.

<u>5. Shablee - Shabley - ???</u> Location : Make-up Studio

(Forgot her name ... Forget me own head next.) Go to the make up studio, talk, giver her Burgundy's dress and you're set. Afterwards, go back to the beach to pick up the bottle of champaign left there.

<u>6. Bungee Girl.</u>

Location : Pool

At the pool, get the beaver. Go to the kitchen and inflate the beaver on the front tire of the truck. Go back to the pool and take a look at the bar. Get the sunglasses. Open them (twice). Use the tiny bit of cloth on the dental floss (or other way around). Go change in the bushes. Enter the pool. Go to the floating bar and order a drink (use your roomkey). Talk to the red- head until she moans about bungee jumping. Go to the lifeguard and tell him you want to go jumping. Once up the ladder, take the file and use it on the second roomkey you found. Jump, hand back the original key and hand the copy to the redhead.

<u>7. Babe in Mud Bath.</u> Location : Have a wild guess

Go to the bar and take a match on the counter. Hitch a ride on Art's tram when he's going left to right. At the end, hand the match to Art. Look at the tram's engine. 'Fix' it with the wrench. Then hold the light for Art, use the light to get the batteries, then hand Art the light back. (Hand the light back to Art.

Art the back light to Hand...). Go to the babe in the bath and give her the batteries. Afterwards, go back to the electric shock room to pick up a pearl left there by the half-baked (no typo) babe.

<u>8. Grammie.</u>

Location : Reception.

You'll need lots of stuff for this one. Take your wet wascloth, put in the fridge in the kitchen, leave and come back. Take the wascloth out of the fridge.

Search the trashcans for Lard. Search the Salad Bar for an orange under the ice.

Get the orange rubber belt from the Gym. Go to the cellulite drainage machine, put the lard on the piston on the left, put the orange belt over the hole in the yellow tube, use the wrench on the red container, lift the top of the read container and get the filter. Go to the kitchen and wash the filter then put it back in the red container and re-tighten everything. Turn on the machine, turn it off and go tell it to Grammie. Come back, link Grammie to the machine, turn the machine on, give her the orange when she asks for it, give her the cool washcloth when she asks for it, walk out to the right corridor, towards the kitchen and past, when you find a tray in the corridor, examine it and take the bottle of mineral water, get back to Grammie and give it to her. She's done. And you too.

<u>9. Sharla. Shamlar. ???</u> Location : Penthouse.

When you've had all te other girls (!!!) you can do her. Go to the beach, dig the sand at the beach and take the whale lamp. Back to cellulite room. Use the lamp on the spigot. Go to the bar. Take a match. Use the collar you got from Thunderbird. Go to your room, use the champaign on the ice machine. Go to the kitchen. Use the dumbwaiter buttons twice. Go left. Use the match on the Fire in the middle of the room. Talk to Shamastuffme, give her the diamond, your collar, the pearl, the bracelet (oops ... can't remember where it comes from ...) the words of ultimate wisdom, the whale lamp and, as a matter of fact, give her everything you've got (except the champaign, keep that for the last one) ... You should be at around 970 or so points now. Give her the champaign and prepare ...

Copyright © Ville Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> <u>LA COSTA LOTTA</u>

Ensimmäiseksi kun Shamara on jättänyt sinut palavaan sänkyyn, ota Lil' Hair Weave Kit (hiustenhoitopakkaus) pöydältä Larryn oikealta puolelta. Aukaise sitten Lil' Hair Weaver Kit.

Sieltä löydät neulan. Taivuta neula tongeilla. Sitten aukaiset käsirautasi taivutetulla neulalla ja olet vapaa. Seuraavassa huoneessa näpsäytä lasiovea ja valitse "other" ja kirjoita "break", jolloin Larry syöksyy ikkunasta läpi.

<u>PMS Bouncy (alkutoimet)</u>

Laivalle saavuttuasi saat oman huonekorttisi ja laivankartan, jotta voit liikkua nopeammin. Mene tämän jälkeen

Proud Lil' Seaman Lounge-paikkaan, joka sijaitsee toisessa kerroksessa. Täältä saat TMT-pistekortin. Mene tämän jälkeen Promenade-kannelle ja ota paloletku. Juttele myös kannella kulkevalle merorosvonaiselle. Kysy myös kapteenista. Tämän jälkeen mene vasemmalle, josta löydät lampaanmuotoon leikatun puun, josta saa Kumquatsia (hedelmä).

<u>The LoveMaster 2000 -kilpailu</u>

Mene ensimmäiseksi kirjastoon. Katsele erillaisia kirjoja ja mene sen jälkeen juttelemaan Victorian kanssa. Hänen kanssaan jutellessasi huomaat, että hän on ennakkoluuloinen "rohkeasta" kirjallisuudesta. Valitse nyt keskustelussa "other" ja kirjoita mitä haluat, jolloin Victoria kääntyy ympäri ja alkaa räpeltämään tietokonettaan. Sinulla on noin 10 sekuntia aikaa ottaa Mugilage-pullo kirjapinon edestä. Mene nyt uima-altaalle (saat hienot uimahousut).

Juttele Drew Baringmoren kanssa ja saat selville, että hän on käskenyt huonepojan lukita hänen vaatteensa paikkaan, josta hän ei voi niitä itse saada. Kuulet häneltä myös, että Cicantig Erection-coctailin valmistus vie

aika kauan juuri Victorialle sopiva kirja sattuu olemaan Drewllä luettavana ja hän ei anna sitä vielä. Lopeta juttelu ja lähtiessä luo lehti joka pöydälle. Siinä kerrotaan Juggseista. Mene nyt huoneeseesi ota sieltä vessapaperirulla ja silikoni-pullo. Mene jälleen altaalle ja juttele Drewlle ja kysy nyt kirjaa. Hän antaa sen sinulle. Nyt menet kirjastoon ja juttele Victorialle ja valitse jälleen "other". Kun hän kääntyy pois päin ota siitä kannet pois.

Tämän jälkeen liitä kannet Drewiltä saamaasi kirjaan ja laita sen pinon päällimmäiseksi. Tämän jälkeen voit käydä kokeilemassa LoveMaster 2000 konetta ja kuten huomaat Larry ei oikein pärjää. Paina samalla vihreää nappia, joka sijaitsee huoneen oikeassa reunassa. Käy tämän jälkeen huoneessasi ja mene sitten takaisin kirjastoon. Nyt sinun pitäisi huomata jonkin muuttuneen.

Juttele Vickylle ja erityisestä aiheesta sää (weather). Kun olet selviytynyt jälleen huoneeseesi mene takaisin kirjastoon. Juttele jälleen Victorian kanssa ja saat hänet LoveMaster 2000-koneeseen. Koneesta saat täydet pisteet ja ensimmäinen laji on ohi.

<u>The Best Dressed Man -kilpailu</u>

Nyt kun olet selvittänyt LoveMaster-kilpailun on aika siirtyä parhaiten pukeutunut mies kilpailuun. Mene ensimmäiseksi huoneeseen, missä kilpailu suoritetaan. Aukaise robotin housujen vetoketju ja löydät sieltä kortin lukijan samalla pääset arvostelemaan ja saat kokonaiset 2 pistettä. Mene Captain Queeg's Ballroomiin. Aukaise pääovi ja näet naisen pöydän ääressä.

Juttele hänelle. Selviää, että hän on vaatesuunnittelija Jamie Lee Coitus ja hänen uusin mallistonsa on kopioitu ja esitelty ennen häntä ja nyt hänen pitäisi kehittää uusi mallisto, mutta hänellä ei ole ideoita. Ehdota hänelle Leisure Suitia valitsemalla "other" ja kirjoittamalla "leisure suit". Hän pitää ideasta, mutta hän ei saa mistään polyesteri-kangasta. Nyt menet EL

Repcilant Sculpture Gardeniin. Näet nopista tehdyn patsaan, jota tehdään parhaillaan. Klikkaa patsaan jalkaa ja katso sen varvasta. Ota pari noppaa ja

patsas sortuu.

Mene aulaan ja palaa sitten takaisin. Rakentaja on häipynyt. Kiipeä tikapuut ylös ja näet rakentajan työkalupakin. Ota siitä ruuvimeisseli. Mene sitten Employees Only nimiseen huoneeseen. Siellä näet hyvin suojatun oven.

Klikkaa sitä ja valitse "other" valikko ja kirjoita "push". Larry työntää oven auki ja pääset työntekijöiden huoneeseen. Ota pöydältä KZ Sexual-voidetta ja mikroaaltouunin yläpuolella oleva johto. Katso myös kapteenin kuvia, jotka on jääkaapin ovessa ja seinässä ja katso myös lokeroita vasemmalle seinällä.

Mene tämän jälkeen ruokalaan ja juttele miehelle, joka on leikkaamassa lihaa (oikealle). hänen nimensä on Wong ja hän tarjoilee ruokaa nimeltä s'Pork.

Pyydä s'Porkia häneltä niin monta kertaa, että hän lähtee hakemaan sitä lisää.

Ota pyödältä puukko ja lämpölampun lamppu. Syö sitten pöydän vasemmasta päästä papudippiä (bean dip). Mene sitten komentosillalle ja aukaise hallintalaatikko ruuvimeisselillä. Yhdistä kaksi sulaketta toisiinsa työntekijöiden huoneesta saamallasi johdolla, jolloin purjen nousee aina kun tulee kuulutus. Kiipeä tikkaat ylös ja olet purjeen luona. Ellei se ole vielä ylhäällä niin odota hetki ja kun kuulutus tulee pitäisi alkaa tapahtua. Nyt käytä veistä purjeeseen, jolloin Larry leikkaa siitä palasen. Kun olet vapautunut purjeesta mene takaisin Captain Queeg's Ballroomiin ja juttele Jamie Leelle. Anna kangas hänelle ja taas joudut palaamaan alasti huoneeseesi. Mene takaisin Ballroomiin ja huomaat Jamie Leen jättämän lapun. Mene sisään kauimmaisesta ja joudut suoraan lavalle. Nyt vaatteesi on muodin ykköset ja voit mennä uudestaan Best Dressed huoneeseen arvioitavaksi.

<u>The Craps -kisa</u>

Nyt olet selvittänyt kaksi lajia ja on aika siirtyä uhkapelikisaan. Mene Casinolle ja huomaat, että noppapöytä on täynnä ihmisiä. Nyt on aiak käyttää papudipin vaikutuksia Larryyn. Mene ihmisten luo ja näpsäytä itseäsi ja valitse "fart", jolloin Larry päästää kunnon pierun. Kaikki ihmiset luonnollisesti häipyvät ja pääset pelaamaan. Aloita pelaaminen ja kun Jacques antaa sinulle nopat yritä vaihtaa ne toisiin noppiisi. Jacques ei anna tehdä tätä, joten hiero noppia vessapaperiin, jolloin Jacques ei huomaa mitään.

Pelaa niin kauan, että nainen nimeltä Dewmi Moore tulee luoksesi ja tarjoaa sinulle mahdollisuuden osallistua strip Liar's Dice peliin. Sinä suostut ja menet hänen huoneeseen. Täällä sinun täytyy pelata noppa-peliä ja ensimmäiseksi kannattaa tallentaa tilanne. Peli on erittäin helppo ja kannattaa lukea ohjeet kohdasta "How to Play". Pelaat niin kaun, että voitat hänet täydellisesti. Tämän jälkeen joudut muutaman videon jälkeen taas kulkemaan alasti huoneeseesi. Palaa takaisin Dewmin huoneeseen ja ota pöydältä Orgasming Powder.

<u>Poop Dech Horseshoes</u>

Mene Peggyn luo ja juttele hänelle huonepojasta (cabin boy) ja sitten lepohuoneesta (breakroom). Kysy Peggyltä sitten lokeroista ja yhdistelmästä (lockers & componation). Mene lepohuoneeseem ja avaa alhaalta vasemmalta toisena oleva lokero. Yhdistelmä on 38-24-36. Nyt pääset Xqwztsin huoneeseen.

Juttele hänelle. Kysy häneltä likaisista kuvista ja kysy häneltä mistä hän sai ne. Osta ne lopulta. Mene Peggyn luo. Kysele häneltä kaikkia Xqwztsistä. Saat selville, että hän haluaisi passin. Ota nyt Mugilagea ja pistä sitä valokuviin. Laita sitten valokuva avainkorttiisi, jolloin saat henkilötunnuksen. Anna se Peter Purserille, jolloin saat häneltä passin. Mene Xqwztsin huoneeseen ja anna passi hänelle. Hän häipyy, mutta jättää yleisavaimen roikkumaan vasemmalle seinällä. Ota se siitä. Mene Poop Deckille, jossa näet kaksi naista porealtaassa. He ovat Juggseja. Juttele heillä ja mene sitten Proud Lil' Seamaniin. Mene baarimikon luo ja tilaa häneltä ensin sitruunamehua (lime juice) ja sitten Gigantic Erection. Kun

hän alkaa tehdä sitä, mene pois luukulta ja baarin vierestä olevasta ovesta sisään. Olet nyt Juggsien pukuhuoneessa.

Ota peilin luota deodoranttipullo ja laita Silicon Lubricante tilalle.

Paina nappia hyllyn vierestä ja mene huoneesta pois. Nyt pitäisi ilmestyä valonheitin oven yläpuolelle. Katso sitä ja vaihda hehkulampun tilalle lämpölamppu. Tilaa nyt uudestaan Gigantic Erection ja mene takaisin Juggsien pukuhuoneeseen ja paina uudestaan punaista nappia. Käy missä tahansa ja palaa takaisin, jolloin Juggsien esityksen pitäisi olla alkamassa. Joudut mukaan esitykseen ja lopulta Larry palaa ilman vaatteitaan takaisin hyttiinsä. Nyt menet takaisin esityshuoneeseen ja lavalle. Ota lavalta lamput ja kaukosäädin.

Nyt menet Sculpture Gardeniin. Kiipeä tikapuut ylös ja ylhäällä laita lamput piikkiin, joka tulee katosta läpi. Mene nyt Horseshoe competition alueelle ja laita TMT-korttisi Centaurin takapuoleen. Paina kaukosäätimen nappia ja ala pelata. Voitat jälleen yhden kilpailun.

<u>Tail Deck Bowling</u>

Mene Xqwztsin huoneeseen, avaa vasemmalla oleva ilmanvaihto-aukko ruuvimeisselillä ja mene siitä sisään. Saavut pimeään huoneeseen. Klikkaa itseäsi (olet oikeassa reunassa melko ylhäällä). Valitse "undress" ja taas kerran Larru palaa ilman vaatteita hyttiinsä. Hytissäsi tapaat mustiin vaatteisiin pukeutuneen naisen. Lähtiessään nainen tiputtaa nenäliinansa. Ota se ja mene ruokalaan. Mene nyt ruokalan toisessa päässä olevasta ovesta sisään. Huoneessa katso pöydän vasemmassa nurkassa olevaa tuolia. Tuolin alta löydät vakuutuspaperit. Lue papereita ja saat selville kuka nainen on. Mene Peter Purserin luo ja kysy häneltä naisesta. Mene sitetn valkoisen yleisöpuhelimen luo ja soita Boningelle pari kertaa. Mene jälleen Peterin luo ja kysy häneltä tilistäsi (account). Kun Peter lähtee, katso hänen puhelintaan ja paina punaista nappia. Saat selville Boningin hytin numeron. Mene hänen hyttiinsä ja näet jonkun makaavan sängyssä. Mene sängyyn ja hetken kuluttua joudut jälleen palaamaan alasti huoneeseesi. Mene takaisin Boningin hyttiin.

soita oveikkeloa ja Annette tulee avaamaan. Juttele hänen kanssaan ja anna hänelle vakuutuspaperit. Hän antaa sinulle « miljardia dollaria osakkeina.

Mene nyt Aft Holdiin ja käytä yleisavainta avataksesi oven. Avaa keilasäiliö (ovi vieressäsi). Suihkuta deodoranttia keiloihin. Laita sitten KZ Sexual Lunricantea nenäliinaan, jonka Annette tiputti huoneeseesi. Mene keilaradalle.

Laita TMT-kortti mursun suuhun ja saat pallon. Käytä sitten nenäliinaa, jossa on KZ Lubricantea keilapalloon ja ala pelata. Jälleen saat täydet pisteet.

<u>Captain's Cook Off</u>

Mene keittiöön. Pöydällä näet sanomalehteen käärityn kalan. Ota se sekä pata ja suolapurkki vasemmalla olevalta pöydältä. Nyt lue lehteä, jonka juuri otit kalan ympäriltä. Mene nyt Aft Holdiin ja avaa jälleen ovi yleisavaimella. Nyt klikaa mitä tahansa majavaa ja kirjoita "other" kohtaa "milk". Mene kirjastoon ja lue kaks kirjaa. Toinen löytyy vasemmalta puolelta läheltä alareunaa ja sen nimi on Electromagnetism 1. Toinen löytyy oikean puoleisesta hyllystä keskeltä ylhäältä ja sen nimi on Fokker 1. Mene altaalle ja juttele Drewin kanssa. Saat selville, että hänen vaatteensa ovat Forward Holdissa.

Mene nyt Forward Holdiin ja taas kerran avaa ovi yleisavaimella. Ota matkalaukku, joka tippuu alas. Nyt menet altaalle ja juttele Drewille. Kerro hänelle, että sinulla on hänen matkalaukkunsa ja hän lähtee mukaasi. Kun saat hänet huoneeseesi, hän menee suihkuun. Ota paloletku ja liitä se vasemmalla olevaan vesiputkeen. Vedä nyt vessa ja Drew lähtee. Ota suihkun lattialta kaikki home. Mene takaisin keittöön ja laita majavan maito CyberCheese 2000 -

koneeseen. Laita sitten Kumquatsia juustoon. Mene nyt huoneeseen, missä on Cook Off -kilpailun tuomaristo. Anna ruokasi heille. Se ei oikein tehoa, joten laita Orgasmic Powderia siihen ja anna se sitten heille. Olet nyt kaikki kilpailut.

<u>Kapteeni Thygh</u>

Mene Captains's Quatersiin ja koputa ovelle. Tapaat kapteenin, joka on hieman pettynyt sinuun. Anna hänelle osakkeet, jotka sait Annettelta ja olet pelannut pelin läpi.

Copyright © Ville Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

[Mission 1 | Mission

2 **|** Mission 3 **|** Mission

4 **|** Mission 5 **|** Mission

6 **]**
PART1 | PART

2 | PART 3 | PART

4

MISSION 1
[PART 1: Rangers Lead the Way]

The game's first level is really short and easy. There are few enemies and they all have low health, plus you have the 1st Ranger Squad to help you out. Still, be careful not to be overwhelmed in the ambush. You start mission 1 with a Colt 45, M1 Garand rifle and some grenades.

CHECKPOINT | Rangers Lead the Way - Starting | CHECKPOINT
As the mission begins, you'll be riding in the first of the two Opel trucks on their way to the village checkpoint. Listen to Captain Richard's orders as the trucks arrive at destination. A German will check the papers of the second truck's driver, but he'll say they're no good. Uh oh, looks like you're in trouble now (did you really expect otherwise?). The truck will get blasted by a Panzerschreck from above! So better do as the Captain says: get out of the truck and start fighting!

CHECKPOINT | Rangers Lead the Way - Ride gone bad | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Infiltrate the German occupied village.

Stick with your squad and fight the soldiers up to the village gate. There are some barrels right of the gate you can shoot to blast the soldiers nearby. Follow the squad into the village and keep fighting the soldiers until you reach a courtyard. Note that

there is some health and ammo to be found along the way, check on crates and in a house. Then captain will order the squad to regroup and tell you to check the door.

OBJECTIVE COMPLETED: Infiltrate the German occupied village.
NEW OBJECTIVE: Check the door.

Simply approach the double door in the courtyard and press the Use key on it to find out it's locked.

OBJECTIVE COMPLETED: Check the door.

Oh crap, it's an ambush. Soldiers will appear on the rooftops all around you, so help your squad in defeating them. Start by taking out the one firing the MG42 from a window first. After a while, the door in the building with the MG42 will be opened and the captain will order you to man the machine gun.

NEW OBJECTIVE: Man the MG42 mounted machine gun.

So quickly go through the now opened door and head upstairs. Press the Use key near the MG42 machine gun to use it.

OBJECTIVE COMPLETED: Man the MG42 mounted machine gun.
NEW OBJECTIVE: Hold off the reinforcements.

Shoot down all the soldiers on the building ahead until no more appear. At this point everyone except Private Wilson should be dead (you cannot avoid this).

OBJECTIVE COMPLETED: Hold off the reinforcements.
NEW OBJECTIVE: Continue on your mission.

Private Wilson will tell you to go on ahead and he'll cover you. In the room you are in is a surgeon pack and some grenades if you need them. Now head downstairs and as soon as you exit the house Wilson will also be killed. Some cover. Kill any remaining soldiers then head for the double door that was locked before. More soldiers will bust through it. Take care of them then go through the door and open the gate beyond to finish this level.

OBJECTIVE COMPLETED: Continue on your mission.

[PART 2: The Rescue Mission]

The second level is a bit longer than the first but not much harder. Your enemies are still few in numbers and easy to kill. You'll also need to rescue two prisoners (well, one is optional) and protect them. Get used to protecting friendly NPCs, it will get harder in the later missions.

CHECKPOINT | The Rescue Mission - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Find and rescue the SAS Agent.

Start by going around the corner, and you'll see some prisoners who are taken away in a truck. Go through the gate to the right (the main gate is locked) and pick up the first aid if you want, then exit through the other gate. Go forward and through the first doorway on your left to disrupt some guards in their card game. Take the health and ammo in the room then go up the stairs to reach a cell door. Open it to free Jack Grillo.

OBJECTIVE COMPLETED: Find and rescue the SAS Agent.
NEW OBJECTIVE: Follow the SAS Agent.

Now you have to make sure Jack doesn't get killed in this mission, so always protect him the best you can. He'll heal himself several times so you shouldn't have any problems. Follow him and he'll get himself a MP40 from a nearby table (take the other one if you need it). Then follow him around the village until you arrive at a locked gate. While unlocking it, he'll explain to you he needs to get back some documents and explosives of his.

NEW OBJECTIVE: Steal explosives from the fortress.

After he opens the gate, keep following and protecting him. You'll eventually reach the heavily guarded fortress.

CHECKPOINT | The Rescue Mission - SAS on the warpath | CHECKPOINT
Jack will tell you to follow him so he can show you how to avoid the spotlights. Simply stay close behind him and you won't get caught. If you do get spotted you or Jack will most likely die. You'll enter the fortress through a small bunker.

CHECKPOINT | The Rescue Mission - Rescue successful | CHECKPOINT
Follow Jack through the fortress, killing the guards along the way, and he'll find the documents in a small room. Now for the explosives.

OBJECTIVE COMPLETED: Follow the SAS Agent.

Follow Jack up the stairs and get a surgeon pack at the end of the hallway if you need it. On the way back you'll hear Germans speaking through a wall. Grillo will say that they've got more prisoners. Now you'll have to ignore Jack for this next part if you want to rescue the prisoner.

Go back downstairs, keep going in the next hallway then exit left into the fortress courtyard. To your right will be some stairs. Climb them up, turn left and climb up the small set of stairs. Follow this path until you reach the room where the prisoner is being 'interrogated'. Get rid of the guards to save him, and he'll arm himself with a KAR 98 Sniper Rifle. Nice.

So go back in the courtyard the way you came from, and through the doorway on the left. Keep going to reach the stairs you used earlier. Left of those stairs is a spiral staircase going down. Head downstairs to find Jack again, who may or may not be fighting some soldiers depending how much time you took to get there. Get the explosives at the end of the room, plus any health or ammo you need in the room.

CHECKPOINT | The Rescue Mission - Fortress infiltration | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Steal explosives from the fortress.
NEW ITEM: Time Bombs
NEW OBJECTIVE: Use explosives to escape.

Follow Jack again, up the stairs into the courtyard. You'll go through the spotlights again, but this time you also have Private Jury, and if you follow Jack you'll get caught. So when Jack starts running along the left wall, instead of following him quickly run between the two rocks on your right. If done correctly, you and Jury should get through safely.

CHECKPOINT | The Rescue Mission - Goods grabbed, gone | CHECKPOINT
Then Jack will tell you to use your explosives to blow the gate ahead. Simply press the Use key over the red flashing spot to set them. You have 5 seconds to get away before it blows up.

OBJECTIVE COMPLETED: Use explosives to escape.
NEW OBJECTIVE: Use explosives to destroy a Flak88.

Follow Jack to the Flak88 cannons and take out the soldiers around. Put an explosive on the
left cannon and get away within 5 seconds. Boom!

OBJECTIVE COMPLETED: Use explosives to destroy a Flak88.
NEW OBJECTIVE: Meet Grillo by the gate and exfiltrate.

At this point Private Jury will stay behind and cover the area, so don't worry about him. Follow
Jack to the exit gate and he'll explain the plans for the next part. Level complete.

OBJECTIVE COMPLETED: Meet Grillo by the gate and exfiltrate.

If you managed to rescue and protect Private Jury, you'll be awarded yourfirst medal!

[PART 3: Sabotage the Motorpool]

Another short level (like most of mission 1) and one that shouldn't pose much problems at all. Just complete your objectives while dealing with the minimal security in place.

CHECKPOINT | Sabotage the Motorpool - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Disable Opel trucks. [3 remaining]
NEW OBJECTIVE: Bomb tanks. [4 remaining]
NEW OBJECTIVE: Bomb munitions cache.
NEW OBJECTIVE: Exfiltrate the facility.
NEW ITEM: Wire Cutters
NEW ITEM: Radio Bombs

Go forward and turn left on the street. Take care of any soldiers and workers then enter the warehouse to your left through the open door. Look on the left side of the Opel truck's engine
and you'll see a red flashing wire. Press the Use key to cut it and disable the truck (those

Germans aren't too smart apparently). Next to the truck is also a first aid kit on the table. Go to the other side of the warehouse to find another truck. Cut the wire as well. Now exit the
warehouse through the open door just behind that truck, and cross the street to enter the other warehouse right in front of you. Inside you'll find the third truck, so disable it as well.

OBJECTIVE COMPLETED: Disable Opel trucks.

Exit the warehouse through the large open doors behind the truck to find yourself on another
street in the motorpool. Go down the street and you'll see two tanks on your left. The second
one will leave as you approach, so ignore it for now. Go behind the first tank and plant a radio
bomb. Keep following the street and you'll see a watch tower ahead with a search light.

CHECKPOINT | Sabotage the Motorpool - Tank garage | CHECKPOINT

Shoot the guard on the watch tower with your Garand and any other soldiers in the area. This way you won't have to worry about the search light. Now plant an explosive on the Tiger tank and enter the warehouse at the end of the street. You'll see a bunch of crates on the right side, plant an explosive on this munition's cache.

OBJECTIVE COMPLETED: Bomb munitions cache.

You'll also find a first aid kit, some grenades and plenty of SMG ammo in a crate. Now exit through the doorway in front of the munitions cache.

CHECKPOINT | Sabotage the Motorpool - Ammo storage | CHECKPOINT

Exit this small room and you'll see a Panzer in a hangar right in front of you, so set a bomb behind it. Clear the area of any soldiers (including the ones in the two watch towers) then plant your last bomb on the Tiger tank that's being repaired in the middle of the courtyard.

OBJECTIVE COMPLETED: Bomb tanks.

Get away and enjoy the fireworks as your bombs explode. This will attract some soldiers so be ready. When you're done, go in the house that's right behind the dismantled tank (the door should now be open). In the room to your left is a surgeon pack in case you're hurt.

Then go through the house and you'll reach a room where a phone is ringing. In this room is a first aid kit. When you're ready, go through the door.

CHECKPOINT | Sabotage the Motorpool - Exfiltrating | CHECKPOINT
Shoot the guard in the watch tower and any other enemies outside then go to the gate leading
out of there. Grillo will bust through that gate with a jeep. Go to him to finish this level.

OBJECTIVE COMPLETED: Exfiltrate the facility.

[PART 4: Lighting the Torch]

This multi-part level is also the longest and hardest of mission 1. The first parts will have you
go through an almost arcade-like shooting sequence where you'll fire a mounted machine gun
on the back of a Jeep, as Jack drives you around. Then you'll be alone again as you have to get to the lighthouse on foot and activate it. You'll face a bit more enemies than you're used to,
but health and ammo is plentiful so you shouldn't have much trouble.

CHECKPOINT | Lighting the Torch - Desert Road - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Reach the airfield.

Shoot any soldiers along the way. At one point you'll reach a barricade. Shoot all the wooden
boards to the right of the truck plus the crate behind to continue. Shortly after you'll be back on the road. Watch out for soldiers jumping down from the wall of the building ahead. Keep going and you'll see a soldier shooting rockets at you from the top of a bunker, so be sure to take him out. Once you're past the outpost you'll be on your way to the airfield.

CHECKPOINT | Grounding the Airfield - Starting | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Reach the airfield.
NEW OBJECTIVE: Destroy the aircraft. [12 remaining]

At this point all your health will be restored. Look behind you and you'll see a truck chasing

you. Kill all the soldiers aboard then shoot the truck until it explodes. Once Jack reaches the entrance to the airfield he'll take a left and stop in a fuel depot. Shoot all the barrels and soldiers. This is supposed to create a diversion. Jack will eventually back out of there and enter the airfield. Now you need to shoot down those planes.

The first four will be on your left. Then he'll do a 180 and you'll see
another one on the left. But a truck will also give you chase, coming from the back of the airstrip so take care of it as well. Then there will be another plane in a hangar. Next you'll see
a group of three planes on your left and, as you pass by them, a Stuka will take off on your right (you don't really have to shoot it down, though it will come back later to attack you if you
don't). Next is a plane in another hangar on your left just before Grillo does another 180 degrees turn. The last two planes will be on your left. Don't worry if you miss some of the targets, Jack will circle around the airfield until you've destroyed them all. Just watch out for the soldiers all around you (they'll always keep coming). When you're done Grillo will drop you
at the radar station.

CHECKPOINT | Lighting the Torch - Lighthouse - Starting | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Destroy the aircraft.
NEW OBJECTIVE: Destroy all communications equipment.
NEW OBJECTIVE: Make your way to the lighthouse.
NEW OBJECTIVE: Signal the fleet with the lighthouse beacon.

Head downstairs and you'll hear some guards wondering if they really do exist. Go through the
door to your left and really put an end to their existence. Inside this room is the comm equipment, so shoot it all down.

OBJECTIVE COMPLETED: Destroy all communications equipment.

Exit this room and go through the doorway right in front of you to find a surgeon pack. Exit and turn right. Through the first door on the right is an empty office with a soldier. Go in the hallway on the right, past the office. The first two rooms (left and right) are bunkers containing
lots of rifle ammo and grenades, and even some machine gun ammo. Keep going down the

hallway. The next room on the left is a bathroom, with nothing of interest. The other room past the bathroom is a small storeroom with a medicinal canteen and some SMG ammo. Finally the room at the end of the hallway contains pistol ammo and binoculars (on the bench).

NEW ITEM: Binoculars

Now go back the way you came from and turn right at the end of the hallway. Down this passage you'll find an elevator. Enter it and push the button to ride it down (doesn't look too stable huh?). Enter the room and kill all the soldiers inside, plus all the soldier on the level down below. There's also a first aid kit if you need it. When you're done go back to the elevator and ride it down again to the ground level. In the room in front of you is a medicinal canteen and pistol ammo. Exit the garage through the open doors at the end and follow the road to the lighthouse.

Eventually you'll see a small bunker on your left with a first aid kit in it. Keep going, dispatch any sentries and go into the tunnel ahead (watch out for a soldier shooting you through the window in the tunnel). Follow the passageway to reach the base of the lighthouse.

OBJECTIVE COMPLETED: Make your way to the lighthouse.

If you need health, look among the crates under the staircase for a first aid kit. Climb the spiral staircase to the top while watching out for a soldier throwing grenades at you. Pull the lever at the top to activate the lighthouse.

OBJECTIVE COMPLETED: Signal the fleet with the lighthouse beacon.
NEW OBJECTIVE: Meet up with Major Grillo in the truck and escape.

Quickly run downstairs and back outside you'll see a truck approaching down the road. Turn right and wait by the gate blocking the road. Soon enough Jack will come busting through (as

usual)
in a truck. Get in to complete the first mission! You really don't need to fight the soldiers coming
in the other truck if you're fast enough.

OBJECTIVE COMPLETED: Meet up with Major Grillo in the truck and escape.

Copyright © Ville

Ikkala

[sivu 1 | sivu 2 | sivu 3 | sivu 4]<font face="Arial" size="2"><u>

1. TCTF Training</u>

The training mission really isn't too hard at all, if you just follow the on-screen directions you'll be fine.

At the beginning of the exercise Shinatama informs you that your being run through TCTF training program beta 6 and after you've completed it you'll be ready for field missions. Great. You start with the basic movement training, which is simply doing a bit of running around. After that's been done, activate

the control console near the door to start your Dash training. You then have to run around a little track, which shouldn't be too hard. Then go and activate the other control console to get a little recap of everything you've learned so far and start the jump training.

After learning how to jump, jump into the next room to start your advanced movement training. You are told to crouch, so do that. Before the program can continue, you have to jump on top of a box and watch a woman fight with 2

robots. She beats one robot but gets taken down by the second. After that display of fisticuffs, you get taught how to creep, initiate your escape moves and sliding. Konoko is then told to slide under some laser beams a couple of times and are taught the jump flip before you can continue. Use the console to recap the moves and then jump into the next room to start your combat training.

You start off the combat training by doing a simple punches and kicks before you are instructed to do a punch-punch-punch combo and then a punch-punch-kick combo. You can then go into the next room to start fighting with a drone. In the next few rooms you have to practice a specific thing before you can continue. In the first fight you just have to kill the robot, in the second you have the throw the robot and in the third room you have to block the robots attacks. When you complete all of that successfully you can move on the next, and final, area. In this room there are a whole load of glass targets and a couple of robot drones. Pick up the gun on the table and start shooting the glass targets. You'll run out of ammo pretty quickly but some ballistic ammo will appear on the table as well. Pick it up, and then finish off shooting the targets. Then a Plasma Rifle appears and you have to swap your pistol for it.

Shoot the robots with the plasma rifle to complete the training program beta 6.

Shinatama tells you that Commander Griffin will be pleased.

But before you can finish the mission, you have to access your diary and use the computer to recap the combat commands. After that the mission automatically ends and the next mission loads up automatically.

<u>2. Syndicate Warehouse</u>

The Mission starts with Shinatama telling you about your health meter. If you don't know about your health meter, I recommend that you read it. You start this mission with a pistol, which can come in very useful before you find the machine gun later on.

Go through the door and down the stairs, and kill the man that attacks you.

There's a data console around which tells you the that a Manifest 3Y-324-G

contains six crates that contain ammo for a railgun that the TCTF seized from the syndicate. Push the switch on the other side of the room to open the locked door.

Go through the newly unlocked door, and Shinatama will give you some compass data, as well as teaching you how to use the compass. You are given a new objective at this point as well, which is to make contact with Operative Chung.

Go through the door with the sign that says stairs above it and climb the stairs. Go through the first door you see and into the next door. activate the switch to unlock the yellow and white diamond doors.

As you leave the room, a man will enter who you'll need to kill. Then go through the door that you just unlocked. You'll enter a new area which has another Engineer who is armed with a machine gun. Kill him and swap your pistol (if you've still got it) for it. Your next objective will be to unlock the green and white diamond doors, so go to the doors marked 'stairs' and into the lower part of the room.

There are two rooms to the left and right of the stairs. The one on the right is empty, but the one on the left has the switch needed to unlock the doors and a Engineer who carries a Hypo spray. Kill the Engineer and take his Hypo. Shinatama will contact you and tell you about the 'overpower' effect. Unlock the green-white diamond doors with the console. If you go through the door on the floor you are on, the only thing you'll find is some ballistic

ammo. Get that and then go back up the stairs you came down and through the other door you unlocked.

You notice a dead man on the floor, and when you walk up to him you realise it's Chung, the man you were supposed to meet. After a chat with Griffin, pick up Chung's datapad to find out about the whearabouts ofyour next mission, the Musashi Manufacturing plant.

But the mission isn't over yet. Shinatama gives you a new objective: find the warehouse manager. There's a Striker in one of the rooms (the one without the green light next to it) near to Chung's corpse, so dispose of him and get a Hypo spray as a reward. The stairs in this area will take you to a room with another Striker who will also drop a hypo spray when killed.

You can get it if you want, but the way forward is through the other door (the one with the green light next to it) near Chung's body. In the next room are two Engineers, kill them both and go up the stairs. After you've gone up the stairs, the room nearest you contains a Engineer. He doesn't have anything so you don't have to kill him. Around the corner are two Strikers, one inside the room and one outside. Kill them. One drops a hypo, so pick that up.

Continue going down the path until you reach the end. There will be two doors, one on the left and one in front you. The one on the left contains a Engineer, who you can kill if you want. The one in front of you has a staircase, go down it.

At the bottom of the stairs lies a Striker, who carries a hypo. Through the door is another Striker and a locked door. The switch to unlock the door is at the end of the room, so unlock the door and go through it. There will be 3 doors in the next room, one leading to some stairs, one locked (red-white diamond logo on the door) and one containing a Engineer. The Engineer

will run up the stairs and activate an alarm if he sees you, so chase him and kill him before he gets the chance. In the same room as the alarm is the switch to unlock the door. Unlock the door and go down the stairs and through it to the next area. You will encounter a Engineer, and two doors. One of them leads to some stairs, which you don't need to go down. The other is the one that you have to go through to continue. In this room, you DO need to go up the stairs (not down) where you'll see a Striker attacking a civilian. Kill the agent and the civilian will tell you that the warehouse manager is upstairs.

He'll also open the locked doors near you. Go through the doors after they've been unlocked. You'll enter on the top floor of a huge new area, and a Engineer will attack you. Kill the Engineer and go down the stairs, which are at the edge of the floor you are on. When you get to the bottom of the stairs, run to the other side of the room, killing the Engineer along the way, and go down the other set of stairs to reach the bottom floor of the building. There will be two Engineers that assault you, dispose of them and run over to the truck.

Shinatama will inform you that the truck is trying to escape from the building and that there's no way you can get in it. You now have to find a way to stop the truck from leaving the building. You have a 3 minutes (which you can see in the bottom right of the screen) to stop the truck. A couple of Strikers instantly attack you, and one is armed with a pulse rifle. Take it if you want.

Follow the compass data until you get to the stairs (it's almost a mirror copy of how you got down to the ground floor, but this time you are going up) killing the Engineers and Strikers along the way. Eventually, you'll reach a switch which you have to activate. Watch the movie and relax because you've just completed your first real level of Oni!

Copyright © Ville Ikkala

SAM & MAX: HIT THE ROAD

Toimisto

Ota hiirenkolosta rahat.Ota komerosta violetti hehkulamppu.Lähde toimistosta alas portaita.Käytä Maxia kissaan joka puhuu.Sinun pitäisi Saada paperi.Käytä autoa jotta pääset huvipuistoon.

Huvipuisto

Kun Conroy Bumpus on lähtenyt,anna paperi liekki miehelle päästäksesi sisään.Puhu Kushmanien kanssa jotta he antavat vapaalipun huvipuistoon. Ota Jesse Jamesin käsi(purkissa vasemmalla) ja Brunon hiuspehkon ja mene laitteeseen nimeltä Cone of tragedy.

Cone of Tragedy

Puhu miehelle Brunosta ja kysy kyytiä koneeseen.Höykytyksen jälkeen katso laatikkoosi ja puhu sen jälkeen miehelle laatikostasi.Hän antaa sinulle lipun löytötavara toimistoon.Mene Wak.a.Rat pelille ja saa yli 2O osumaa. Ota taskulamppu.Ota sen vierestä suurennuslasi ja mene löytötavaratoimistoon (pieni vihreä teltta portilla)

Löytötavaratoimisto

Mene sisään että saat tavarasi.Katso laatikkoon.Sitten katso kalamagneettia minkä olet saanut.Saat uuden paikan karttaan.Käytä taskulamppua hehkulamppuun.

Rakkauden Tunneli

Katsele taskulampulla paikkoja,kunnes näet sähkötaulun.Sen kohdalla käytä Maxia siihen.Kävele kulisseihin ja vedä Henry VIII parrasta. Mene ovesta.Puhu Myyrä miehelle,ja hän kertoo uuden paikan sijainnin. Käytä oven vieressd olevaa näppäimistöä ja lähde hampurilaisbaariin.

Hampurilaisbaari

Ota muki joka on maassa.Mene sisään ja ota Kirsikka karkit hyllyltä. Puhu myyjälle ostavasi ne.Kysy Snuckeystä ja Jesse Jamesin kädestä. Puhu myyjälle vessasta,ja hän antaa avaimen Maxille.Seuraa Maxia ulos ja kun hän tulee vessasta puhu hänelle avaimesta.Lähde takaisin huvipuistoon.

Rakkauden tunneli

Anna suklaat myyrä miehelle ja saat...vh rvm...avaimet Trixien asunto autoon. Mene asuntovaunuun.Ota puku laatikosta ja paperi komerosta.Saat taas uuden paikan karttaan.

Lankakerä

Mene museoon ja puhu miehelle.Mene ulos ja ylös vaunulla.Mene ravintolaan sisään ja puhu ukolle jotta saat jako avaimen.Lähde kala-paikkaan.

Kalapaikka

Ota kala-ämpäri.Käytä jakoavainta isoon muovi kalaan ja hyppää sisään. Käytä nyt Maxia kalaan.Piiiiiitkän piirretyn jälkeen olet taas lanka- kerällä,vain toisella puolella.

Lankakerä

Käytä Maxia langan päähän ja lähde Gator Golfiin.

Gator Golf

Puhu Gator Golfin omistajan kanssa vähän aikaa.Ota rikkinäinen Golf pallon palauttaja roskiksesta. Mene alas siltaa. Maxin pitäisi olla kohta kopissa.Ota golf pallot pois ja laita kalaämpäri tilalle. Lyö kalat krokoille niin, että ne muodostavat sillan (Max huikkaa kun olet valmis).Ota jonkinlainen helistin varastosta.Katso helistintä ja saat uuden paikan karttaan. Lähde autolla...

Mysteeri pyörteeseen

Mene luolaan. Mene takahuoneeseen ja puhu naiselle.Ota peruukki lattialta. Mene takaisin isoon huoneeseen ja siellä peiliin. Laita VAIN punainen magneetti päälle.Mene sitten pois peilistä.Mene punaiseen oveen joka on peiliä vastapäätä. Täällä pitäisi olla Shuv-Oohl.Puhu hdnelle sormuksesta.Sitten autolla takaisin...

Lankakerälle

Mene ensin museoon. Käytä J.J:n kättä golf pallon palauttajaan, ja sitä kalamagneettiin. Käytä hökötystä lankakerään. Mene hissillä ylös ravintolaan. Käytä sähköjohtoja teleskooppiin.Käytä sen jälkeen suurennuslasia teleskooppiin. Saat taas uuden paikan karttaan. Ja sitten takaisin...

Mysteeri pyörre

Anna Shuv-Oovlille takaisin hänen sormuksensa ja saat pienen pussin.

Frog Rock

Käytä kaikki peruukit kiveen.Sitten käytä pussi jonka Shuv-Oovl antoi

sinulle.
Taas uusi paikka karttaan.

Bumbusville

Mene vasemalle ja ota John Muirin kuva seinältä.Sitten vasemalle ja kuuntele Conroyn piiiitkä kappale.Sitten niin pitkälle oikealle kuin mahdollista.Mene makuuhuoneeseen ja kiipeä sängylle.Ota tyyny ja käytä golfpallon palauttajaa siniseen kirjaan.Mene takaisin käytävään ja etsi robotti.Käytä kirjaa siihen. Laita kaikki johdot paikoilleen robotissa.Mene takahuoneeseen.Käytä virtuaali kypärää. Ota miekka kivestä ja käytä sitä lohikäärmeeseen joka ilmestyy luolasta.Ota avain syämestä.Mene huoneeseen missä Conroy lauloi ja käytä avainta hälyttimeen. Saat uuden paikan karttaan.

Viidakossa

Mene sisään ja puhu Morrisonille.Ota matkakortit. Anna viila isojalalle.Käytä märkäpukua.Katso kortteja ja pari uutta paikkaa ilmestyy karttaan.

Tomaatti-tarha

Ota Conroyn näköinen hedelmä laatikosta ja puhu naisen kanssa. Anna John Muirin taulu hänelle.Mene kartalle ja sitten takaisin. Nainen antaa sinulle John Muirin näköisen hedelmän.

Benji-hyppy paikka

Mene alas ja käytä Maxia mammuttiin.Käytä T-Rexin puhujaa kunnes sen suu on auki.Ota köysi ja laita se T-Rexin hampaaseen.Mene hissillä ylös ja pue benji hyppypuku päällesi.Käytä mukia golf pallon palauttajaan.Käytä benji-köyttd ja ota tervaa mukilla.

Bumpusville

Mene makuuhuoneeseen ja käytä Conroy-hedelmää ottamaan peruukki.

Viidakko
Käytä märkäpuku,terva,mammutinkarvat ja peruuki yhdessä ja mene sisään.

Lumimies juhlat
Ota viinipullo pöydältä ja mene takaovesta sisään.Ota taltta ikkunalta.Kun Conroy yrittää napata sinut,käytä Lumimespukua. Kun Conroy ja Lee-Harvey ovat pakastimessa sulje ovi.Mene ulos ja puhu Lumimies päällikvn kanssa.Anna hänelle John Muir-hedelmä ja tyyny.

Lankakerä
Anna taltta miehelle ja avaa sen jälkeen sillä viinipullo.Käytä korkkia helistimeen.

Mysteeri pyörre
Mene takahuoneeseen ja käytä outoa koppia.Kun olet sisällä käytä helistintä pyörteeseen.

Lumimies juhlat
Anna päällikvlle Dinosauruksen hammas ja helistin ja nauti loppukuvista.

Copyright © Ville

Ikkala

<font face="Arial"><font size="2"> Havahdut äkisti painajaisestasi. Olet yhä joen äärellä, jonne tulit edellispäivänä riideltyäsi isäsi kanssa. Sinä halusit tulla seikkailijaksi ja sankariksi - sellaiseksi kuin isäsi. Mutta isäsi mielestä olet vain tyhmänrohkea, joka ei osaa vielä hallita itseään. Tulit viilentämään tunteitasi vähäksi aikaa. Kalaa ei näytä tulevan, joten lopeta onkiminen.

Poimi muistikirjasi ja risu kivien välistä. Tuijottaessasi joen pintaa näet tylsän naamavärkkisi lisäksi kimaltelevan heijastuksen veden pinnalla - heijastuksen jostain yläpuolelta. Siirrä pajupuun lehviä syrjään vavallasi, niin löydät linnunpesän, josta roikkuu kultakoru. Et ylety koruun vavallasi, ja jos olisit vielä ollut suutuksissasi, olisit viskannut korua risulla. Kiedot risun kuitenkin rauhallisesti vapaasi, ja saat noukittua korun.

<u>Brona on palannut</u>

Yllättäen jokin hirviö ilmestyy joen toiselle puolelle, linnun rääkäisyn houkuttelemana. Yrität paeta, kun avuksesi rientää salaperäinen mies, joka taltuttaa kummajaisen. Auttajasi on Allanon, druidi, joka aikoinaan auttoi isääsi Shannaran miekan etsimisessä. Allanon kertoo Bronan todella nousseen kuolleista ja hyökkäävänsä kostoksi sekä kotikaupunkiisi Shady Valeen että naapurivaltakuntaanne Leahiin. Mikä tilaisuus urotyölle, joten suostut viemään tyrmäävän uutisen. Vältellen hirviöitä kulje itään kohti Leahia.

Matkalla tapaat puunrangan alle litistyneen Leahin prinsessan, Shellan.

Siirrä kivi rungon vierelle, ja vipua runko vavallasi. Shella kertoo etsivänsä koruaan, joten näytä mitä löysit linnunpesästä. Jatkatte yhdessä Leahiin.

Joen ylitätte hieman pohjoisempaa viistosti. Ennen kuin ehdit varoittamaan hirviöstä, kaupungin vartija pudottaa oman uutispomminsa: Shellan isä on sairaana. Kiiruhdatte suoraan eteenpäin. Pihalla tapaatte tuimailmeisen puutarhurin, joka näyttää vastikään tehneen istutustöitä. Tervehdi puutarhuria, tai muuten Shella ei huomaa, ettei tämä olekaan vanha kunnon

Ernst vaan joku sijainen. Epämiellyttävä tyyppi mielestäsi. Kiiruhdatte sisälle ja yläkertaan. Leahin kuningas Menion näyttää todella sairaalta.

Ota teekuppi. Teenporot tuoksuvat oudolle, joten mieleesi tulee kysyä palvelijalta illallisesta ja vieraista. Kiiruhda puutarhaan. Puutarhuri on poissa, mutta kuoppa ennallaan. Tutkittuasi kuopan huomaat, että jäljelle jääneiden juurien mukaan siinä on kasvanut vallan jotain muuta kuin sassafrasia, jonka kuivatuista lehdistä teetä tavallisesti valmistettiin.

Epäilys myrkytyksestä herää.

<u>Reseptejä</u>

Kiiruhda tapaamaan lääkeyrittien kauppiasta. Näytä hänelle teenporoja, niin saat vahvistuksen epäilyillesi. Kauppias kertoo tarvitsevansa vastalääkkeen tekoa varten pensaskanukan kukkia, puuhiiltä ja mausteneilikkaa. Kukkia näin syksyllä? No ei hätää, ota vihreä kasvu-uutepullo, ja kaada uutetta puutarhassa pensaskanukalle. Palaa kuninkaan talolle. Poimi aulasta mukaasi mausterasia, ja vilkaise kirjasta luku kuninkaallisen perheen suojelusta, vaikka kiire onkin. Yläkerrassa kaada pannun sisältö tulen päälle, niin saat puuhiiltä. Palaa kauppaan. Tyrmistykseksesi Jonas on murhattu. Onneksi vastalääkkeen teko-ohje löytyy hänen kourastaan, joten Shellan isä pelastuu.

Hämmästyt, kun Allanon on paikalla uuden tehtävän kanssa: kuningas Balinoria on varoitettava ja Shannaran miekka haettava. Shellan isä kieltää tyttärensä osallistumisen tehtävään, mutta lupaa sotilaita aamuksi. Yritättä lähteä kuitenkin kaksin heti, sillä aika on kullan arvoista taistossa Bronaa vastaan, mutta kukaan ei saakaan poistua kaupungista. Kysy Shellalta salakäytävästä, niin hän keksii juonen. Näytä Shellan korua palvelijalle ja kerro, että Shella odottaa häntä kirjastossa. Koputtele seinää ja kokeile korua lohikäärmekoristeeseen - voil.

<u>Lautturin lemmikit</u>

Tyrsis sijaitsee pohjoisessa, jonne vievän tien Shella ja sinä löydätte läheltä vasemmalta. Matkalla pohjoiseen tapaatte yllättäen puutarhurin.

Hän väittää odottavansa lauttaa, mutta lautan köysi näkyy selvästi olevan poikki! Syytä puutarhuria murhasta. Puutarhuri paljastaa olevansa Bronan oikea käsi ja kutsuu paikalle kaksi vihreää söpöläistä. Taistossa komenna Shellaa seuraamaan sinua. Lyö ensin vasen hirviö ja sitten oikea, puutarhuriin ei kannata voimia tuhlata. Lassoa väkipyörä joesta ja pyydä Shellaa ampumaan jarruvipua, jotta saat vedettyä lautan omalle puolellesi.

Ehditte ylittää joen ennen kuin paikalle saapuu lisää Bronan käskyläisiä.

Jos Tyrsiksen tiellä kohtaatte kolme päällekarkaajaa, paetkaa. Taistelua tulee välttää.

<u>Ruumiita kuutamokävelyllä</u> Näky Tyrsiksellä on tyrmistyttävä: zombiet ovat piirittäneet kaupungin.

Kierrä muuria vasempaan kunnes löydät hyvätuoksuisen laakeripuun. Jokamiehen säädöksiä tuntematta katkaise puusta oksa. Kierrä muuria oikealle kunnes saavut mökin luo. Koputa ovelle kahdesti. Dwarf Brendel ei pysty tarjoamaan yösijaa mutta hetken lämmittelyn kyllä, joten anna hänelle ruokaasi.

Aterioinnin ja jutustelun jälkeen näytä ottamaasi oksaa, niin Brendel tekee siitä teille soihdun. Menette yhdessä muurin portille, mutta pottunenäänsä tuhisten vartija ei päästä teitä sisään. Aikanne neuvoteltuanne selviää, että Shella ja sinä pääsette kyllä Tyrsikseen, mutta Brendelin on jäätävä ulkopuolelle. Brendel palaa mökilleen ja te pääsette kaupunkiin yöpymään.

Aamulla tapaatte linnan työnjohtajan, joka kohtelee sinua ja Shellaa kuin rahvasta. Seneschal päästää teidät tapaamaan kuningas Balinoria vasta, kun pyydät Shellaa näyttämään hänelle korua. Tapaamisen jälkeen mene vasemmalle kirjastoon. Lue esillä oleva kirja, ja huomaa lukittu kaappi. Palaa Seneschalin luo ruinaamaan kaappia auki. Vasta Shellan sarkastinen huomautus avaa kaapin. Ota kaapin musta kirja. Sen takakansi pullottaa,

joten viillät sen auki, ja löydät pergamentin, joka paljastuu Stenminin ja Warlock Lordin väliseksi sopimukseksi! Seneschal ei kuitenkaan päästä kuninkaan puheille.

Käy viinikellarissa toteamassa, ettei se todellakaan ole viehättävä turistikohde. Tynnyrin viini on hapantunut etikaksi, joten juotavaksi siitä ei ole. Ota sitä kuitenkin pullollinen kaiken varalta. Portinvartijalta kuulet, että Seneschal oli rotusyrjinnän takana. Tehtävä tuntuu tyssäävän, kunnes muistat, ettet ole vielä lukenut sitä mustaa kirjaa! Vaadi päästä tarkistamaan, onko valtaistuinsalissa salakäytävää. Salissa nosta seinävaatetta, niin löydät seinästä epäilyttävän sauman. ljyä leijonan kita, ja kampea se auki veitselläsi. Työnnä hevosenpää sivuun.

<u>Kerro, kerro kuvastin</u>

Stenminin kammio on pimeä, joten sytytä lyhtysi. Kallo tuntuu vetolaatikon päädyltä, mutta valoa ei ole riittävästi, jotta näkisit kuinka se avataan, joten sytytät kynttilät. Itse Bronan kuvajainen ilmestyy peiliin! Bronan yliotteen hellittäessä hetkeksi iske peili säpäleiksi miekallasi.

Toivuttuasi avaa laatikko ja manaa löytämääsi loitsua mustaan kirjaan.

Nyt kirja sisältää joukon uusia loitsuja. Bronan jälkeen Seneschal on helppo nakki, joten seuraa vain sivusta, kunnes Balinor on ripittänyt alaisensa.

Ota nuija seinältä. lä kuitenkaan kopauta nuijaa nuijalla, vaan mene viinikellariin. Aseta suitsuke, sopimus ja nuija lattialle. Sytytettyäsi suitsukkeen osoita loitsusi ensin sopimukseen ja sitten nuijaan. Kuulustele Stenminin haamua, ja taivata se paljastamaan, mikä tepsii holvia ympäröivään tunneliin.

<u>Seppä pysyköön pajassaan</u> Tällä kertaa tovereistasi ei ole apua tarveaineiden ratkomisessa, joten joudut itse keksimään mitä kukin kuvaus tarkoitti. Mielestäsi se jokin "pilaantunutta" voisi olla vaikka etikaksi

muuttunut viini. Lisää siihen "kuihtuneet", eli kuivatut ruusun terälehdet, ja zombeja karkoittavia laakerinlehtiä. Viimeinen tarveaine, "elävästä elävä", tarkoittaa misteliä, jota löydät Brendelin majan kupeessa kasvavasta puusta. Jackin cocktail tepsii tulimuuriin, mutta tyrmistys on suuri, kun näette Bronan varmistaneen työrauhansa: Shannaran miekka on poikki! Allanon kykenee korjaamaan miekan, mutta tarvitsee siihen kunkin neljän kansakunnan voiman symboleja sekä niille kantajat. Matkaat luoteeseen kohti Arborlonia. Matkalla yöpyessäsi Kernissä näet outoa unta sodanlietsonnasta, mutta kuten yleensä, unohdat unen herätessäsi.

<u>Pieni nokipoika vaan...</u> Astu kartanoon sisään, ja kerro Daviolle tarkoitusperistäsi. Lue seinältä kirjoitus riimuista. Yritä sytyttää tuli takkaan, niin Davio kertoo piipun olevan tukossa. Kerrankin käytännön hommia! Tule ulos, ja yritä katolle köyden avulla. Ikävä kyllä se ei yllä talon savupiippuun. Muistat, että kaupungin vartijalla oli tikkaat, joten sinne. Lessa suostuu lainaamaan tikkaat köyttäsi vastaan. Nouse katolle ja poista piippua tukkiva linnunpesä.

Samalla näet siinä kohokuvion. Laskeudu alas, laita tulet takkaan, ja palaa ylös. Poimi irtopaanut. Paina yhtä paanua piipun kuviota vasten, niin sinulla on Fire Rune. Ruosteinen tuuliviiri ei pyöri kunnolla, joten öljyä se. Piirrä ylös hahmotelma kuviosta, joka näkyy tuuliviirin pyöriessä vapaasti. Laskeudu alas. Käy näyttämässä paanuun hiiltynyttä kuviota Daviolle.

Pääset prinssi Arionin puheille. Huomaa Arionin kaulassa roikkuva tunnus.

Näytä piirroshahmotelmaasi Brendelille, niin hän kaivertaa sinulle sen perusteella Air Runen. Näytä Brendelin käsityötaidon näytettä Daviolle, jos haluat. Palauta joka tapauksessa tikkaat Lessalle. Tarjoudut tekemään vastapalveluksen Lessalle, joten vie häneltä hopeasormus Arionille. Näytä sormusta ensin Daviolle. Tuo paluupostissa kultasormus Lessalle. Kerro Lessalle Arionin tunnuksesta. Eipä aikaakaan, kun sinulla on lainassa Arionin riipus, joka itse asiassa oli Elf Rune.

<u>Kaikkien aikojen kivet</u>

Ennen kuin palaat kylään, huomaat yhden katukivistä eroavan väriltään.

Kaada hieman vettä kivelle, ja irrota se. Katukivi ei kuitenkaan sovi tien laidan kivipaasiin. Mutta onneksi muistat selityksen maan riimusta.

Palaa kylään ja pyydä Brendeliä kauhaisemaan savea astiaansa tiskivuoron uhalla. Palaa kivipaasille ja täytä sen syvennys savella. Paina katukiveä savea vasten, niin sinulla on Earth Rune. Suihkukaivo näyttää vuotavan, joten tuki se Shellan huivilla. Nousevan vedenpaineen ansiosta syliisi singahtaa Water Rune! Käänny kohti puutarhaa. Siirrä puutarhan portin köynnökset syrjään ja sulje portti. Edessäsi on ilmiselvä Life Rune.

Käy näyttämässä sitä Daviolle, tai jatka tutkimuksiasi omin päin. Avaa portti ja käy sisään. Aseta kiveen riimut seuraavassa järjestyksessä: Elf, Earth, Air, Fire, Water, Life. Näin teillä on viimein Elfstones.

Palaa kartanoon ja palauta Elf Rune prinssille. Näytä tuoreinta löydöstäsi Daviolle, niin teille selviää, että hän voisi käyttää kiviä. Ota Davio mukaan retkikuntaasi. Kaupungin rajalla Lessa pyytää sinua viemään viestin veljelleen Hanille. Pidä se mielessäsi.

<u>Bronan salajuoni</u>

Taival kohti itää on pitkä, joten yövytte. Unessa Allanon varoittaa sinua siitä mitä Elfstonesin käytöstä seuraa. Aamulla jatkatte matkaa väistellen hirviöitä, ja kierrätte vastaantulevan vuoriston pohjoispuolelta. Panamon Creel on pulassa, joten autatte häntä pyyteettömästi. Määräät Davion puolustusasemiin ja muut hyökkäämään. Taiston jälkeen kerrotte toisillenne, mitä on tapahtunut. Kummastelet kuka oikeastaan varasti, ja mitä. Peikko Telsek osoittautuu hyväksi jäljittäjäksi, joten seuraatte kaikki häntä.

Saavutte kanjonin suulle, joka huokuu vaaraa. Pyydä Telsekiä nostamaan lohkare ilmaan ja sinkoamaan se kohti kivikaarta. (Tallenna viimeistään

nyt.) Yrittäessänne eteenpäin kivipaasien takaa ilmestyy sekä haltia- että peikkokansan sotureita. Olette ymmällänne, kunnes Bronan oikea käsi, Shifter, ilmestyy joukkoon tummaan ja komentaa miehet hyökkäykseen. Käske heti Daviota käyttämään Elfstoneja, tai muuten susihukka teidät perii. Selviydyttyänne nouse ylös luolaan, ja sytytä lyhtysi. Rauhoittele Ainea ja näytä hänelle prinssiltä saamasi kirje. Tutki luola. Varoen sido köysi Black Irixiin ja vie köyden toinen pää ulos Telsekille kiskottavaksi. Telsek on vannonut palauttavansa Black Irixin heimolleen, joten teidän täytyy seurata häntä, ja saada itse peikkokuningas vakuuttumaan siitä, että tarvitsette sen hyvään tarkoitukseen.

<u>Hansikas heilahtaa</u>

Edessänne aukeaa näkymä sotatantereelle. Davio ja Aine menevät omiensa luokse, ja te muut peikkoarmeijan tukikohtaan. Peikkojen käydessä päälle perääntykää.

Jäätte kiinni ja peikkokuninkaan eteen tuomittavaksi. Ellei Telsek olisi näyttänyt Black Irixia, olisi kuningas tapattanut porukkasi välittömästi.

Peikkokuningas on kärsimätön lyömään vastapuolen, eikä välitä vaikka konflikti olisikin Bronan aikaansaannoksia. Hän suostuu kuitenkin haasteottelun järjestämiseen, kun Telsek on pannut henkensä peliin. Kysy Shellalta vihjettä ensimmäiseen arvoitukseen, minkä jälkeen tutki linnunpesä, jonka näit kalliolla. Anna sulka Telsekille. Toisen arvoituksen ratkaisun keksit itse huomatessasi joen. Kala vain ei syö ilman syöttiä. Kurkista peikkojen pataan: kokki valmistaa matomuhennosta. Saisit sitä jotain muhennokseen sopivaa vastaan. Shella arvelee, että peikot arvostavat aivan jotain muuta kuin lihaliemikuutioita. Brendelin viini on päässyt käymään pahaksi, mutta se kelpaa. Tee vaihtokauppa ja käy ongelle. Kysy Shellalta vuodenaika-arvoituk-sesta, niin tiedät mitä etsiä. Leirin vartijalla on sinua kiinnostava kilpi, ja mikä onni, että hän sattuu olemaan Lessan veli. Kerro Lessan kuulumiset.

Yritä puhumalla saada kilpi. Telsekin vihjeestä näytä Shannaran miekan puoliskoja, ja lopuksi ojenna ne vartijalle.

Tähän mennessä peikkojen asettamat arvoitukset ovat olleet liian helppoja, joten neuvo Telsekiä kysymään taikakivistä. Vastapuoli luovuttaa, ja voitto on peikkojen. Ehdoista kinastelu kuitenkin keskeytyy, kun kummankin kuninkaan kimppuun hyökätään. Taistossa huomaat, että hyökkääjät olivat naamioituneita hirviöitä. Peikkokuningas myöntyy rauhaan, Black Irix jää Telsekille, ja Panamon Creel jää pois kelkasta. Lähdette etsimään Gnomeja.

Solassa joudutte hirviöiden väijytykseen. Komenna Daviota käyttämään kiviä.

Taistossa Davio saa pahan osuman myrkytetystä nuolesta ja Telsek kantaa häntä kunnes lepäätte hetkisen. Unessa näet söpön Shifterin saavan uuden käskyn pistää kapuloita rattaisiin. Jatka ehdottomasti edelleen kohti etelää, muutoin Davio heittää henkensä. Gnomet eivät pysty parantamaan Daviota, sillä heidän lampensa on saastunut. Nousette katsomaan, mikä on oikein vikana yläjuoksulla.

Löydätte hämähäkkihirviön. Huomaa sen haju. Pyydä Shellaa kietomaan huivi yhteen nuoleen. Sitten Shella keksii heti käyttöä öljylle, jos vain annat sen hänelle. Anna vielä tulukset hänelle, ja pyydä sytyttämään nuoli. Vaikka seuraavassa taistossa kaatuisit, ryhmäsi vie lopulta voiton. Sekä lampi että Davio on pelastettu! Kierrätte vuoret etelän puolelta, ja yritätte itään, mutta hirviöt ahdistavat teidät suoraan etelään Hopeajokea kohti. Joen henki siirtää teidät turvaan ja varoittaa samalla, että menetät pian jonkun tovereistasi dramaattisesti.

<u>Syyllinen, kunnes toisin todetaan</u> Culhaverin hallitsija kertoo, että Balinorin viestintuojat olivat joutuneet väijytykseen, ja että tiedustelija Kili kuuli kuolevan huulilta vain, että voiman moukarin tulee pysyä kaupungissa. Vetäydytte yöpuulle sovinnolla aikoen aamulla selvittää tilanteen. Aamulla kuitenkin moukari on kadonnut ja syyllisiä ilmeisesti te! Saat päivän aikaa todistaa syyttömyytenne.

Tutki takka, ja huomaat, että takkapellin kahva on poissa. Kokeile millaiset jäljet tuolin siirtämisestä tulisi. Palaa aulaan. Katso hyllyä ja sirpaleita sen edessä. Jututa sellitoveriasi. Pyydä Brendeliä ojentamaan sinulle olutkolpakko syvennyksestä. Kolpakko on oletettua painavampi, joten kurkista sisään. Löydät nokeutuneen vyön. Näytä sitä Kilille, jolloin hänen egonsa romahtaa. Puolustaudu, hyökkää, ja puolustaudu, niin selviät mainiosti, varsinkin kun Telsek murtautuu ulos sellistä auttamaan. Tutki Kilin reppu ja avaa takan pelti löytämälläsi kahvalla.

<u>Ojasta allikkoon</u>

Tilanne ulkona on paha, sillä hirviöt ovat melkein saaneet tehtyä sillan Culhavenia suojaavan joen yli. Kiiruhda yläjuoksulle. Sirottele taikapöly lampeen, ja kehoita Daviota käyttämään kiviään, sillä pato on lujaa tekoa.

Taistelette muutamaa hirviötä ja yhtä peikkoa vastaan (mistähän sekin tupsahti - käännynnäinen vai pelin bugi?), ja Brendel sivaltaa pääköydet poikki, niin päädytte seilaamaan sillanpätkällä. Rantauduttuanne jatkatte pohjoiseen. Vuoristossa tapaatte Allanonin, joka odottaa köysisillan luona.

Joukkio gnome-sotureita on tulossa, joten rotko pitäisi ylittää nopeasti.

Telsekin mielestä tämä on kuitenkin ansa. Vilkaiset rotkon toisella puolella jo odottavaa Allanonia, anna köysi Telsekille, ja ylitä rotko. Kun Davion ylittää rotkoa turvaköyden varassa, "Allanon" katkaisee yllättäen siltaköyden!

Shella pelastaa sinut, muttei voi itse mitään Shifterin uusille kyvyille.

Suutele Shellaa ensimmäisen ja viimeisen kerran, syökse miekka hänen sydämensä läpi, ja lause sielun vapauttava loitsu - viime tingassa.

<u>Kumppani kumminkin</u>

Olet köysissä ja side silmillä, mutta kuulet mitä Gnomet aikoivat tehdä teidän kanssanne. Irrota höllässä oleva kengänkorkosi. Vapauta kätesi hankaamalla köysiä koron nauloja vasten. Leikkaa teltan vasen sivusta auki, ja otettuasi köyden kömmi ulos. Leikkaa auki myös seuraava teltta. Teltassa shamaani nukkuu koiranunta. Ota Magic Torch, tuki Shamaanin suu ripeästi siteelläsi, ja köytä hänet. Ota uhriveitsi, ja kömmi takaisin ulos. Kuulet kuitenkin shamaanin teltasta vaiennetun huudon, joten palaa telttaan. Näet shamaanin retkottavan hengettömänä! Murhaaja, Geeka, Näyttää varmistaneensa asemansa heimossa.

lä missään nimessä anna hänelle taikakalua, äläkä edes lupaa sitä hänelle.

Jatka vuoropuhelua, kunnes Geeka lupautuu auttamaan, jos etsit hänelle erään kypärän. Palatkaa ensimmäiseen telttaan. Avaa kumpikin kirstu. Pyydä Geekaa siirtämään toveriesi varusteet sisältävä kirstu vankikuilun luo. Kiinnitä köysi kirstuun, ja pyydä Geekaa avaamaan kuilun luukku kammellaan. Laske kirstu kuiluun. Käske Geekan laskeutua myös kuiluun, mutta pyydä häntä sitä ennen olemaan hiljaa, tai muuten hän huutaa vartijat apuun. Mene itse perässä.

Jotta vartijat eivät pääse peräänne, käske Geekaa sulkemaan luukku. Pyydä Brendeliä heittämään moukarinsa päin ristikkoa, ja kapuamaan sinne. Hän antaa sieltä löytämänsä kuutiot. Avaa oven viereinen metallilevy, ja täytä aukko kuutioilla. Yritä vääntää pyörää. Pyydä Telsekiä kokeilemaan pyörää ja itse ovea. Pyydä Telsekiä käyttämään Black Irixia ja koettamaan ovea uudestaan. Tällä kertaa Allanon ei ole Shifter valepuvussa. Kaikki tarvittava on kasassa, joten saatte Shannaran miekan eheäksi. Kuninkaiden salin sisäänkäynnillä taistele viisaasti hirviöitä vastaan. Allanon jää paikalle torjumaan apujoukot, ja te menette sisään. Pyydä Telsekiä kaatamaan patsaat sivuovien eteen. Mutta pitkälle ette pääse, kun suunnaton kummajainen tuonpuoleisesta rymistelee eteenne oven läpi. Tällä kertaa Shifter on kuolettavampana kuin koskaan aiemmin. Mikään isku ei näytä sitä vahingoittavan. Pyydä Daviota käyttämään kiviään, ja Shifter näyttääkin katoavan, mutta vain hetkeksi. Miehesi ovat alakynnessä, ja kun sinä haavoitut, Davio käyttää kiviään toistamiseen uhraten itsensä. Poimi jäljelle jäänyt parantavia voimia hehkuva diameemi. Kuilu estää eteenpääsynne. Palaa takaisin, ja pyydä Telsekiä nostamaan ovenpuolikas

paikoiltaan. Anelustasi huolimatta Telsek jää kuilun luo torjumaan hyökkääjät. Te muut jatkatte matkaa - päätyen häkkiin. Pyydä Brendeliä avuksesi nostamaan häkkiä, niin Geeka pääsee ryömimään ulos häkin alitse. Geeka kuitenkin ahnehtii liikaa, ja saa surmansa. Työnnä häkki lattialuukun päälle, kiinnitä köysi kalteriin, ja kapua alas. Ikävä kyllä Brendelin vasen käsivarsi meni poikki pudotuksessa.

Kuuntele mitä ovien takaa kuuluu, ja yritä siirtää aarrearkkuja ovien eteen.

Mujerra zombiet. Pyydä Brendeliä heittämään patsaan lasisilmää moukarillaan.

Brendel jää vammansa vuoksi odottamaan alas. Vedä Shannaran miekka esiin, ja käy lävitse piinapenkki näyssäsi. Jottei sinusta tulisi seuraava Warlock Lord, sivalla miekallasi kirjaa, sillä se, Ildatch, oli kaiken pahan alkuvoima.

Nelimaa on nyt pelastettu.

Copyright © Ville Ikkala

SILVER

<u>General Tips</u>
For fast switching hit ~,1,2,3 to highlight characters 1 always highlights
David, 2 and 3 highlight whoever you choosed as your 2nd and 3rd character.
~ highlights all of them, your active character is the last you choosed.

To have your men be better at fighting themselves, highlight them all then
ctrl-click their target. This way they won't be standing still and vuln.
to attack. NOTE: doing this method will cause anyone with a projectile
weapon to fire it, instead of moving in and attacking. This is good if you
want backup. Your non-active characters will continue to attack what they've
been told to until you change their target or their target dies.

For fast switching of weapons use 7,8,9,0.
7: last sword used
8: last orb/magical weapon used
9: last projectile weapon used
0: last shield used
using this method you can have someone versatile such as David have both a
spell and a weapon at the same time. I.E. switch from his weapons to the
ice orb, walk into your next room. Have him use the attack from far away
and then quickly hit 7,0 for close range combat. This works good with Sekune
use 7,0 for close range and 9 for long range.

<u>Magic(Orb) Levels</u>
F1 switches the level of current orb to 1
F2 switches the level of current orb to 2
F3 switches the level of current orb to 3
F5 switches the spell icon level to x1
F6 switches the spell icon level to x3
F7 switches the spell icon level to x5
F8 switches the spell icon level to infinity

Note: You need to have the particular magic level before you can switch to it. If your ice magic level is at 2, obviously you can't switch it to 3. The level of your magic increases when you use it for a number of times against the enemy.

Special Attacks

Unlike most items, special attacks are NOT shared between characters ('mana wise' at least). When you pick up a special move each character has access to it and, each character can use it at the same time. Which means if you have the falcon spell and your up against a boss you can make sure each character is using it as his or her special move and as soon as you use it you can switch characters and use theirs. Also specials move regenerate on their own like magic weapons. You can use ALL your special moves before any of them regenerate. To use a special move hold CTRL then the LEFT MOUSE BUTTON and do not move the mouse in any direction. In about a second it will perform the special move. You can also perform Special Attacks with your magical orbs. Select one of the magical orbs and press A. This attack is very powerful and has a large ground coverage, however, it also uses alot more mana that a regular magic attack. Your character will perform different attack base on the level of the magic.

One last thing

I (aWG) had some trouble with the game by simply MISSING items that I should have picked up but couldn't see either due to someone stepping on it or just having the item fall behind another structure. To make sure you have picked up everything vital after a fight, click and drag the right mouse button over the battle area and your active character will run and pick up all the items within the highlight.

Hidden Chests

You need to equip yourself with Amulet of Seeing before you can see them.

- When you are in the barracks, use the right exit and there will be one behind some trees.
- In the ice caves. The second "room" (with the lantern hanging from the ceiling).
- In the room where you found the amulet of seeing in the glass palace (where you

needed the diamond key.
- The area just before you meet Cane.
- In the caves. The treasure room next to the room where you met the potion-selling guy for the first time.
- In the room with the telescope in the library.
- In the monastery. Where you found one chest, and there is another one in the main hall where the stairs go up over the entrance door.
- In the spire where you have the intersection.
- In rain in a dead-end close to the bell you have to ring in order to open a gate. From the bell-place this is located down, up, down (as you see it when you are standing in each place).
- On the second floor of Reubens house.
- In Rain, a half-open gate on a long street in lower Rain (two scenes from Othias' Tower)
Near unopening gate in Rain (close to the door to Lower Rain)
- In Rain, sewers. Room with bridge and crane.
- In Rain, chains. Small room under stairs.
- In Rain, great Chain. (where you killed Fuge)
- In Rain, sewers. Area behind the Rusted Key gate.
- In Deadgate, room with two portals.
- In Metalon, next room from where you got Anelectus.
- In Metalon, room behind Halfmoon key door.

--- Start ---

This walkthrough starts at the point where you meet the rebels at the camp. Talk to the people on the far left, they'll teach you a special move. Now pickup the torch by the fire.

<u>Quest for the Telescope</u>

1. Head toward the caves (down and right from the camp). Use the torch in your backpack before entering.

2. You'll fight your way until the gold imp asks for help. Spare his life and he'll lead you to a treasure where you will resupply, however he will drink a potion and you will have to fight him. If you use the web of death on him then continue to hit him you'll get bonus points of damage. Keep close to him.

3. Keep fighting until you reach another save point, then take out the ice wand cuz its the best against the boss.

4. When fighting the boss.. run behind the rock that is split in half. Use the backwards/spinning attack to kill the people behind you... use the ice wand to shoot through the rocks and kill the boss. Your safe from his attack.

Mission for Rain

Next is your mission in Rain. Refer to your tips on how to control multiple people. Keep exploring the level until you find a teddy bear (from an old lady).

Oracle Speaks -- 1st orb

After your mission in rain you will be sent to the oracle. There you will learn about Silver's plans... You will receive a map, a horn, and a potion if you talk to the scientist there. After you've saved hit 'm' to go to map, then go to Othias' tower where you will receive your first orb, a sword, a special move, and a silver key (used to open the ice land).

Ice Orb (2nd orb)

After you've completed the first orb... you should go to the 'oracle' and then exit downwards. This will bring you to the iceland. My combination for starting was Sekune with a good sword and David with the fire orb. Every arch in the bridge has an ice dragon underneath it. David can take out each with *1* hit (since fire does extra damage to ice creatures). After the 1st screen, David should be low on mana, so switch him to a sword since the next screen will have not many ice enemies. Then before you enter the cave switch him back to the orb, after the first cave scene, back to the sword and keep it that way until your about to open the door to the boss.

Secrets for killing the boss: Sekune will most likely die first thing. Stay away from the boss cuz he has massive close range damage. Everytime you kill one of his guards, you'll get a recharge orb. Use David's specials on the guards then recharge and use the fire on the boss. You may need to resup with food quickly during your battle.

Quest for the 3rd orb (healing orb)

Hit M and go to the library entrance just to talk and learn some info. Now that you have decent enough weapons, go to David's house (use the map). Keep going right until you reach rueben's house. Then go back and go up where you saw your first welcoming party past David's house. You'll meet vivian. Now run across the log and go left. The mayor's friends will attack you then flee leaving you the key to Rain. Now arm David with the ice orb and go left. You'll fight little fire demons and since you have David with ice you'll do extra damage, and they'll leave magic orbs for resupplying. After you've beat them, make sure David still has on his ice orb and is fully resupplied. Now continue on to fight the boss. The trick to fighting this boss is "look out for #1". Forget your friends, they get full health after you beat the boss anyways :). The fire demon will come out from one of the holes. Use the rock in the center as your shield, always staying on the opposite side of it as the fire demon. Keep shooting the ice orb at the boss while he attacks your friends. When you run out of mana, take out your ice wand and shoot his little guard, he'll leave a resupply orb, then continue with the ice orb. This boss is probably the easiest boss in the game. The next screen is a fire tree... you can't 'open it' but it will be used to mark a spot on the map at this point.

Now that you've done the above, go to rain and at the first intersection head upwards. You'll come across the place to unlock the key. At the tavern you will meet Jug who is an awesome teammate, the strongest in the game. Trade him in for Sekune since she's only good for long range attacks. Talk to everyone and buy everything :). After your done hit M and go to Othias' tower just to save a bit of time.

At Othias' tower exit right, then exit down, left, left, down until you reach the door with the bell... use the code the old man told you in the tavern (ring it 3 times, pause, twice, pause, once). Go in, exit to the LOWER left buy some silver, exit DOWNWARD (to go back) then exit to the UPPER left (this ensures your teammates will be far from the werewolf, so each will have their turn if you fail). For the werewolf use an AXE and sideswipe all the time. You'll see the magic damage cuz you have silver with you. You may shorten the time it takes to beat him by using the CLEVER special move on him.

Continue past the werewolf, you'll see the boatman. You should have all you need to sail to the spires.

Boss Tips: To beat the dragon you hafta use projectiles. I suggest ice orb because it has good aim and does the most damage. The trick to beating this boss is to put your teammates into the back where there's a little dip. Now use David with the ice orb and run toward where the dragon is. As soon as you come near reaching him, he will fly to the other side... so as soon as you make it to his head, start running in the other direction. Once you've made it directly under him (by judging his flying to the other side) you shoot his belly where it will do the magic damage signaling that you hit him properly. It doesn't matter if your teammates die because they get full resupply after you beat him.

<u>Quest for the 4th orb (lightning)</u>
When you beat the healing dragon, go downward, then to the left (if you haven't already). You'll be greeted by LOTS of enemies. When you defeat them all, a chest will appear. In the chest is the necklace you will use to unlock the fire tree. So hit M and go to the Fire Tree. Once you unlock the fire tree, spirk will tell you that the scientist wants to see you. All it means is that the scientist made some new potions.

When you enter the fire tree area, exit lower RIGHT not left, or you will face a boss you may not be up to facing at the moment.

You will eventually find Cagen. Trade him for vivienne because he is one of the best characters in the game. He's the 2nd best for magic and on top of it he's very agile.

As you fight your way through the monastary you will come to the point where you will meet the meditating monk. He will ask for a life question. When this happense, hit M and go to the Library Entrance. You can get a life question from the scientist that asked you for one earlier. Then hit M and go back to the monastary. The monk will reward you with a potion that will transport you to a house. There you will find Rueben's key. Hit 'M', go to Rueben's house. You will find Chiaro. I don't recommend him. He's wise and has good magic, but is not strong, does not have good AC, not good at

range skill. So just send him to the camp. Upstairs you will find the orb.

<u>Quest for the 5th orb (Earth Magic)</u>
Now that you have enough special moves. Go back to the fire tree. This time take a left. My setup was:
Cagen: Lightning Orb
Jug: Long Sword (Scyth)
David: Long Sword (Scyth)
Have Cagen sit back and shoot while the big guys do the damage with the special moves. Defeating this boss gives you a bronze key and a lightning staff.

Now your ready to take on glass' palace. Hit 'm' go to the "turret". Take the highest paths, they will lead you to Glass' palace. When your in the palace you will eventually have a choice of taking a left or a right. Choose left. You will continue on and eventually face an ice dragon. You will get to save your game RIGHT before you fight.

Boss Tips: Make sure you have LOTS of health potions handy. This boss is pretty tough. The hardest part about this boss is the timing. You have to hit him with the FIRE ORB as he's CHARGING... and there are 2 types of charging. One is when hes recharging his health. You will be able to tell this by the ice glows around him. When you shoot him while hes doing this, he will be hurt and let a recharge orb drop. The 2nd type of recharging is when he will throw a level 3 ice ball at you, his belly will be exposed during this charge. As soon as you see him stand on his back legs you must throw the fireball for it to hit him properly. The boss stamps on the ground and makes isicles fall from the roof, this is the hardest to dodge. However I have a technique that you may use to dodge the iceballs and the ice spray. Simply hide behind frozen Jug since he is big, he will block the ice from hitting you. You will also be able to shoot from behind Jug.

Things you should know about the Throne Room:
The exit at the top left is where the Earth Magic orb is. You can save your game there. At the bottom RIGHT is another exit. You must go thru there and grab some items. From this room you will get the Barracks key and a Jewel key. Go back to the throne room and walk down the carpet into another

room then take the right path. You will see a big hole in the center of the screen and a door north of it; use the Jewel Key there. In that room you will find the blue key and the amulet of seeing. Go back to the front of the palace (first room) and you will find the blue door. Inside the blue door is the Summoning of Golem magical weapon and a war hammer for your use.

Quest for the 6th orb (Acid Magic)

Go to the rebel camp and talk to everyone. Fat Bob will tell you a password that you will use on the tavern keeper (hit 'M' and go to the tavern). He will let you into the sewers. Just before you enter, someone will teach you how to use the 'falcon' special move. The best combo for this level is Cagen with EARTH MAGIC and Jug and David with swords. EARTH MAGIC does special damage on most creatures in this level. It will help you clear rooms fast and efficiently since earth magic does not take up a lot of mana. Be sure to let the water out before saving your game. If you did not let the water out and are asked to save, go back and let the water out and THEN save which will save you the trouble of re-letting the water out if you die. The wheel for the water is found by a winding staircase. The machine is found opposite of the boss' lair. When you defeat the boss, he will give you the acid magic orb.

Boss Tips: Use Cagen with earth magic and have your other two characters special move him to death.

Quest for the 7th orb (Time Orb)

Go to Thaddeus' Tower and walk down one screen then enter a hole in the wall located at the upper right corner of the screen(If the water is still there then you haven't unflood Rain yet, refer to Quest for the 6th orb on how to unflood Rain). When you enter the wall, head east then head into the gate entrance on the next screen. You will come across Khan, kill him and take his Bastard sword and Dragon shield. Continue on until you find a stairway and a very large door. Take the stairway up and you will encounter a purple imp. He will turn invisible and attack you. Attack him and you will receive ring of invisibility. Head back down and enter the large door that you saw earlier. You will come across Jeremiah, an old man in a hanging cage. He will drop his key down to bottom, you need to shoot the lever across the room with a projectile magic or weapon to lower the bridge. Kill the big lizard at the bottom and you will receive a gold key. Proceed down and you will find Duke in a cell. After you have defeated all the

monsters, Duke will talk to you. After talking to Duke, head up and you will enter a room with a giant fan in the floor. Pull the lever next to toilet seat at the lower left of the screen to turn the fan into a stairway. When you come into a room with a big cage hanging in the center, equip David with the best sword and shield, head down the stairs and get ready to fight Fuge.

Tips for Khan: Two falcon special moves executed with David and Jug will kill him.

Tips for Purple Imp: Use the amulet of seeing to help you attack him.

Tips for Fuge: When you first are able to attack, Fuge will teleport to the lower right. When he does this, use the ring of invisibility, then hit him with your ice orb which should be level 3. Once you are out of mana, kill him with ALL your special moves (cycle thru them and use the charged ones). Drink strength and enchanted armor potions BEFORE fighting Fuge. Drink the health potion instead of eating the food when your health is low.

After defeating Fuge, you will receive Fuge's swords and half-moon key. Save here if you want then go into the room at the upper left corner of the screen. Kill the monsters and head down the stairs. Kill the guard in there and you will receive the cell key necessary to free Duke. After getting the key, go into the room that the guard was standing a moment ago. You will meet Moss, use the Teddy Bear and talk to him. Head back to the cell and free Duke. After you have had the conversation with Glass, head back to the Rebel Camp. Talk to the old lady, Edith and she will give you a ring of resist magic. Next, head toward the Harbour in Verdante. Make sure you have at least 300 of gold in order to board the boat to Deathgate. Fight your way through boneyard and you will come across the ghost of Ben's brother. After talking to Ben, head toward the lower right corner of your screen. Head under the wooden wood, you will meet the ghost of Professor O'Leary after you have killed all the creatures. He will give you the scroll of revelation needed to enter The Dig. After getting the scroll, get out from that screen and take the other path below the wooden bridge. You will meet the ghost of Canitos; he'll give you the stone key.

Now that you have all the necessary items to get the 7th orb, use your map and go to the Airlock in Spires. Use your stone key and open the chest to get

Lycanthrope. Lycanthrope allows you to morph into a werewolf for a limited period of time. Use your map and go to Library Entrance in Gno. Use your gold key at the big brown door. After getting the Hurricane SP and Golem II, head back to the Rebel Camp. Upon entering Rebel Camp, Ben will teach you the Berserker SP. Then, walk through the narrow path north of the Rebel Camp. When you reach a fountain, your character will use the scroll of revelation to reveal the hidden passage. Make your way through the forest and you will come across a chest in a camp site. The chest contains the Green Key and Time Orb.

Quest for the 8th orb(Light Orb)

Continue moving further and you will fight a blue earth creature. He is not hard if you can freeze him with your level 3 ice magic. After defeating him, you will get an iron key. Use the iron key at the gate on top of the screen. Get the Bone Key inside the chest and head to the Sewers in Rain via your map. Upon entering the Sewers, head right, up the stairs, up, lower right, then use the Green Key in the gate located at the bottom center of the screen. Get the Armageddon SP inside the chest and head back to Bone Yard via your map. Unlock the protected gate with the Bone Key and enter it. You will be teleported into a place with invisible floating cyclops. Use your amulet of seeing to see the cyclops. After killing them, make your way down the path at the bottom center of your screen. Enter one of the opened doorways, it doesn't matter which one. Kill the cyclops and step in the bursting wave on the ground then make your way to the right. The door will open when you've defeated the Lady of Light. Behind the door you will find the Light Orb located at the top right and the save point at the top left. Grab the Orb and head back to the Rebel Camp via your map. Buy any necessary items from the wizard at the oracle before going to the Rebel Camp. You won't be able to come back once you've entered the portal at Rebel Camp. Choose your party and step into the portal. You can no longer use the map once you are in Metalon.

Final Battles at Metalon

After entering the portal, make your way through Metalon, there is only one exit in each screen so there is no confusion there. You will soon reach a screen with a bridge and a passage you can't get to at the right side. Go up the bridge and you will enter a room that has a red smoke pot top center of the screen Click on the pot and your character will drop something in there to get rid of the smoke. A portal will now appear; enter it and make your way to the right.

Continue down the path and you will come across a robot in a tube, ignore it and go further down. Click on the pot and the wall will dump out red blood. Now, go back to the portal and you will now face the robot you saw earlier in the tube. Kill the robot then save and enter the passage where he came from. Make your way through the mansion, use the half-moon key when you come across a room with glitters in front of it. Get the Granite Key inside the chest and use it on the door with glitters. After talking to Oberius, make your way to the right. Once you're in a room with a round fence in the center, press one of the 2 buttons at the left side of the screen. Press the other button on the right side and kill the two cretures. A crystal will then rise from the center of the screen and the door will rise up. Three screens from here and you'll face your final battle with Silver, you will also be able to save two screens from here.

Tips for the robot: He is immune to magic and if you try and use magic on him, he will gain hit points. I found what works best is have Cagen stay back and not attack while Jug uses a powerful weapon to swipe and David uses the Lycanthrope the Lycanthrope will do massive damage against the robot.

When fighting Silver, let your two strongest characters attack the robot, and let the one with the most magic point attack the hanging ball located at the center of the screen. Attack the ball first with fire magic, after it has been destroyed, use the ice then, healing then, lightning then, earth then, acid then, time then, finally the light magic. After Silver is finished you will face Apocalypse. It is wise to use your shield in combination with your sword when fighting Apocalypse on ground. My best strategy against Apocalypse is to hit him once with a thrust motion (ctrl + mouse motion up) then block, and when your falcon SP is fully charged use it on him. Repeat this until he starts to fly off the ground. At this point, run away from his earthquake blast. While Apocalypse is flying and bombarding you with fireballs and other stuff, run!, do not stand still for a second. Once he has landed on the ground, continue the same shield and thrust attack. Once you have his blood down to zero, he will fly to the center of the center. Go to the cliff under him and perform your falcon SP one last time. After he dies, you and your party will run out of the mansion and on to a ship.

aWG's tips for silver:
The trick to this boss is control over all of your characters.
What you should do is select ONLY cagen, ctrl-click the magic ball. Then select a

different character, this way Cagen will continue to attack the ball even tho you do not tell him to. With your 2nd character use the special on the bot. If you land the special on the bot, the bot will almost surely die. This gives you another 3-5 seconds to switch orbs. You can resupply mana with the orbs the bots leave behind. Once you have used David's special, switch to Jug and use his. Keep alternating which is your active character so you may use their specials most efficiently. The bots go down with 1 falcon special move. Falcon seems to be the most effective. If you want EXTRA help, have Jug use the Golem spell and David use Lycanthrope. The bots are immune to armageddon special move. Oh and a last note: when you let Cagen continue his attack on the magic sphere, the LIFE orb and the TIME orb will not make him auto attack. So for those orbs you have to make him attack manually.

aWG's tips for apocalypse:
MysticWar's block and lunge strategy is what I used. However I have additional tips for dodging his projectiles. For his lightning run in a straight line from one side to the other (in the middle vertical wise). If you reach the end of the screen wait till the one behind you explodes, then run backwards. For the volcanoe attack it's a bit more complicated. Stand a few feet away from the errupting volcanoe. As soon as you hear the noise, run straight and away. As soon as you see the first rock, change your running path. It helps if your close to the two volcanoes near the middle (vertical wise). Because those are the easiest to dodge using this method. When he's about to stamp just hold ctrl and quickly press the right mouse button several times. This will get you just out of the way of his attack, while allowing you to strike him with a lunge when he comes back down. The last tip I have conflicts with MysticWar's. He says that you should use the falcon as your last attack on him, since he stays far away and shoots fireballs. However my tip is whenever he shoots fireballs, look towards his direction and block it with your shield (hold ctrl and hold the right mouse button). It will deflect his shot back at him and hit him for 'magic' damage. This is how I beat him when he stays in the air for his last hit point.

Copyright © Ville

Ikkala

SIMON THE SORCERED

Kylä

Löydät itsesi alussa Calypson kotoa. Avaa laatikko, katso sinne ja ota sakset. Jääkaapissa on kiinni magneetti. Ota myös se. Poistu nyt Calypson kotoa ja mene oikealle. Saavut sepän luo. Sepän olkapään yllä on kellonkieli (clapper), ota se. Sepästä vasemmalle on maassa köysi. Ota sekin. Mene nyt ensiksi oikealle ja sitten vasemmalle. Ota tikapuut ja mene talon sisälle.

Olet nyt Druidin talon sisällä.

Puunkannosta tehdyn pöydän päältä löydät flunssalääkkeen (cold remedy). Ota se. Rappusten yläpäästä löydät isojen sinistä ja punaista litkua sisältävien pullojen vierestä ruukun. Ota se.

Mene nyt ulos ja oikealle kaksi kertaa. Saavut kaupan eteen. Jatka tästä vielä kerran oikealle.

Saavut kapakan eteen. Mene kapakkaan sisälle ja ota tulitikut hedelmäpelin päältä. Tulitikut on vaikea huomata, joten katso tarkkaan. Kun olet ottanut

tulitikut, käytä saksia nukkuvan kääpiön partaan. Mene oikealle ja tulet neljän

taikurin luo. Puhu taikureille, kunnes he antavat tehtäväksesi etsiä taikasauvan. Lähde

nyt takaisin kaupan eteen ja mene sieltä vasemmalle, jolloin tulet ulos

kaupungista.

Kylän lähiympäristö

Mene oikealle ja saavut kolmeen eri suuntaan haarautuvaan tiehen (ylös,

oikealle ja alas). Mene oikealle ja tulet soturin luo. Soturilla on tikku jalassa, joten

auta hänet pois kärsimyksistä ja saat pillin. Mene nyt ylös ja sen jälkeen

oikealle, niin
saavut viisaan pöllön luo. Puhu pöllölle, jolloin pöllöltä putoaa sulka.

Ota sulka
maasta ja jatka matkaasi oikealle, oikealle ja yläoikealle.

Saavut kääpiökaivoksen eteen. Paikka on kartassa nimellä "centre of

forest". Ota kivi
luolan aukon oikealta puolen maasta ja katso mitä siinä lukee (beer). Mene nyt ylävasemmalle ja tulet goblinien luolan oven eteen. Maassa on torahammasta muistuttava kivi, jonka alta löytyy paperi. Ota se ja luettuasi huomaat sen

olevan
goblinien ostoslista. Mene nyt takaisin oikealle ja sen jälkeen yläoikealle.

Mene
luolaan sisään ja tulet toisesta päästä luolaa ulos.

Jatka oikealle ja saavut paikkaan, jossa on puu ja siinä ovi. Mene ovesta sisään

ja
tulet jonkin sortin liskon luo. Liskolla on synttärit, mutta kukaan ei tule hänen luokseen. Sinä hyvää hyvyyttäsi totta kai ilmoitat tulleesi hänen synttäreilleen ja

joudut syömään
hänen omien sanojensa mukaan maailmankuulua swampling stew -muhennosta. Yrjöät ensimmäisen satsin ja lisko tuo sinulle lisää muhennosta. Kaada

muhennos
tällä kertaa ruukkuun ja lisko tuo sinulle vielä kerran lisää muhennosta.

Syö vielä
kertaalleen, jolloin muhennos loppuu kesken ja lisko lähtee hakemaan sitä lisää. Mene nyt takaisin kolmeen suuntaan haarautuvalle tielle kylän lähellä. Mene

nyt
alas ja sitten oikealle. Saavut puunkannon luo, jossa on puumatoja (woodworms). Puhu niille, kunnes ne pyytävät sinua etsimään puuta itselleen. Mene sitten

alas
ja sen jälkeen vasemmalle, jolloin saavut noidan talon eteen. Käytä

kaivossa olevaa
veiviä (handle) ja kaivosta nousee ämpäri. Ota ämpäri. Mene takaisin

matojen luo
ja mene kaksi ruutua oikealle.

Saavut sillalle, jossa vuohet ja peikko alkavat riitelemään sopimuksestaan.

Puhu
peikolle. Kun olet puhunut tarpeeksi kauan hänelle, niin lähtiessäsi peikko

kiinnittää
huomiota kaulassasi roikkuvaan pilliin, jonka sait soturilta. On yhdentekevää

mitä
vastaat. Peikko puhaltaa joka tapauksessa pilliin, soturi tulee paikalle ja näyttää peikolle hosputoa. Ota nyt peikon kyltti ja mene oikealle. Saavut tienhaaraan,

joka
johtaa kahteen eri suuntaan. Mene yläreittiä ja oikealle kaksi kertaa. Saavut

puun
luona istuvan ukon luo. Puhu ukolle ja ehdota papujen kastelemista. Kastele

pavut
noidan kaivosta saamallasi vedellä ja ukko syyttää sinua papujen

hukuttamisesta.
Häivyt paikalta, mutta mene heti takaisin ja ota pavut. Mene nyt oikealle ja

saavut
paikkaan, jossa tie menee neljään eri suuntaan.

Mene yläoikealle ja saavut paikkaan, jossa on vesiputous. Vasemmassa

alanurkassa
on oksia. Mene oksia kohti ihan tavallisesti kävelemällä ja pääset niitä

pitkin alas.
Saavut Tolkien-seuran kokouksen edustalle. Tolkien-pukuun pukeutunut mies onkii kaloja. Puhu hänelle ja anna muhennos hänelle. Mies lopettaa onkimisen ja

antaa
onkensa sinulle. Ongi nyt itse ja saat taikasormuksen, joka tekee näkymättömäksi. Mene takaisin ylös ja sieltä oikealle. Saavut samaan risteykseen. Mene nyt alavasemmalle. Saavut linnan eteen. Linnan edessä on kello, josta puuttuu

kieli. Laita
kieli (clapper) siihen. Siirrä (move) kelloa, jolloin Simon soittaa kelloa ja

pitkä hiusköysi

putoaa. Kiipeä köyttä ja suutele prinsessaa. Saat possun.

Takaisin kylään

Mene nyt takaisin kylään ja siellä kauppaan. Puhu kauppiaille ja anna heille

goblininen
ostoslista. Mene Calypson kodin takapihalle ja laita pavut (beans)

kompostiin. Pavuista
kasvaa vesimeloni. Ota se. Mene katukauppiaan luokse ja

mene sieltä kaksi kertaa
vasemmalle, jolloin saavut taloon, jonka ovi on

tryffeliä. Käytä possua oveen ja possu
syö oveen aukon. Mene nyt sisälle ja

ota sisältä ampiaissuoja (noidan hatusta oikealla)
ja hatun vierestä smoke

box. Mene ulos ja käytä smoke boxia mehiläispesään, jonka
jälkeen voit

ottaa pesästä mehiläisvahaa (wax).

Mene nyt taas kapakkaan. Tilaa kapakan pitäjältä

Wet Wizard tai joku muu
vastaavanlainen juoma, ja kun hän kumartuu, käytä

mehiläisvahaa oikeanpuoleiseen
oluttynnyriin. Odota vähän aikaa ja oikealla

puolella oleva asiakas tilaa uuden oluen,
jolloin kapakan omistaja luulee

tynnyriä tyhjäksi ja vie sen ulos. Saat samalla beer
vouchereita. Mene

kapakasta ulos ja ota tynnyri kapakan edestä.
Mene taas kaupan eteen, ja siihen on ilmestynyt

laatikko goblineille. Avaa goblinien
laatikko ja kömmi sisälle. Hetken

kuluttua olet goblinien varastossa. Avaa laatikko ja
pääset ulos. Katso

laatikoita ja löydät loitsukirjan (spell book). Ota se. Maasta löytyy
aika

lailla keskeltä rotan luu. Ota myös se. Katso nyt loitsukirjaa ja löydät sen

välistä
paperin. Käytä paperia oveen, jolloin Simon laittaa paperin oven

alle. Käytä nyt rotan
luuta oven lukkoon ja avain putoaa paperin päälle. Ota

paperi oven alta ja saat samalla
avaimen. Käytä avainta oveen ja pääset

ulos.

Ota ämpäri ja jatka matkaasi alas. Saavut

paikkaan, jossa Druidia kidutetaan. Oikealta
kaltereiden vierestä löytyy

hengityksen raikastavia pastilleja (fresh mints). Ota ne.
Keltaisena hehkuvien

hiilien joukosta löytyy myös jonkin sortin hiilihanko (iron bar).
Ota se myös.

Mene nyt puhumaan Druidille ja Druidi väittää sinun olevan paholaisen
kätyreitä.

Ota sormus pois päältäsi ja puhu Druidille uudestaan. Joudut todistamaan,
ettet ole paha, jonka jälkeen Druidi kertoo pystyvänsä muuttumaan sammakoksi,

mutta
vain täyden kuun aikaan.

Laita siis ämpäri Druidin päähän, käytä

iron baria Druidiin ja Druidi muuttuu sammakoksi.
Druidi lähtee paikalta ja sinä

jäät yksin tulossa olevien goblinien armoille. Mene Iron
Maidenin sisälle ja

parin viikon päästä Druidi tulee takaisin rautasaha mukanaan. Käytä
sahaa

kaltereihin ja pääset ulos.

<u>Kääpiökaivos</u>

Mene nyt oikealle ja saavut taas kääpiökaivoksen

eteen. Laita aiemmin leikkaamasi parta
päällesi ja mene luolaan sisälle.

Salasana luolaan on kivestä löytämäsi sana, beer. Jos
et löytänyt kiveä,

voit myös käydä kaikki sanat lävitse, kunnes sana beer tulee vastaan.
Yritä

mennä oikealle ja vartija pysäyttää sinut. Lahjo hänet oluttynnyrillä ja hän

pyytää
sinua tuomaan sen hänelle. Seuraa häntä ja anna tynnyri hänelle. Käytä

nyt sulkaa
maassa nukkuvan kääpiön jalanpohjaan, jolloin kääpiö muuttaa

asentoaan. Ota kääpiön
alta löytyvä avain ja mene takaisin ylös, ja kun

vartijaa ei enää ole, jatka oikealle.
Saavut itse kaivokseen. Ota koukku (hook) ja käytä

avainta oveen. Mene sisälle ja
saavut kääpiöiden varastoon. Anna varaston

vartijalle beer voucherit ja saat jalokiven
tilalle. Mene sen jälkeen ulos

kaivoksesta, alaoikealle ja jatka oikealle, kunnes saavut
puunhakkaajan luo.

Puhu puunhakkaajalle kunnes saat metallinpaljastimen. Mene nyt
sillalle jossa

peikko oli. Mene sieltä ylävasemmalle ja saavut paikkaan jossa mies soittaa
torvea. Simon menee ensimmäisellä kerralla puhumisen jälkeen pois paikalta,

mutta
mene takaisin, ja sinulla on vähän aikaa käyttää vesimeloni torveen

ennen kuin Simon
ei enää kestä meteliä. Saat torven.

Mene taas takaisin kylään ja mene nyt

katukauppiaan luo. Myy katukauppiaalle jalokivesi
ja saat siitä rahaa. Mene nyt

kauppaan ja osta White Spirit (pieni, ohut ja harmaa pullo
punaisen isomman

laatikon vieressä hyllyllä kauppiaan takana) ja osta myös vasara, johon
saat

naulan kaupan päälle. Mene nyt takaisin liskon asuntoon ja siirrä pöydän

vieressä
olevaa laatikkoa. Löydät tikkaat, jotka menevät alas. Mene alas ja

yritä mennä oikealle,
jolloin huomaat laudan olevan irti. Naulaa lauta

takaisin paikoilleen vasaraa käyttäen ja
mene oikealle. Saavut pääkallosaarelle

ja näet pääkallon päällä kasveja (frogsbane).
Ota ne.

Mene nyt takaisin liskon talon eteen ja mene

oikealle kolme kertaa. Käytä nyt
metallinpaljastinta ja löydät Milrithiä.

Et kuitenkaan saa sitä vielä ylös, joten jatka oikealle
ja saavut jättiläisen

luo. Käytä torvea ja jättiläinen kaataa puun, jolloin pääset rotkon yli.
Mene oikealle kaksi kertaa ja saavut lohikäärmeen luolan eteen. Mene sisälle

ja
lohikäärme kärventää sinut. Mene uudelleen sisään ja anna lohikäärmeelle

flunssalääke.
Saat nyt lohikäärmeen luolassa olevan vaahtosammuttimen, joten

ota se.
Mene luolasta ulos ja käytä koukkua luolan yläpuolella

olevaan kiveen (boulder) ja Simon
heittää koukun siihen, jolloin voit kiivetä

sitä pitkin ylös. Kiipeä ylös ja käytä magneettia
ja köyttä keskenään,

jolloin saat ongen. Käytä megneettionkeasi aukkoon kolme kertaa,
jolloin Simon

noukkii lohikäärmeeltä rahaa itselleen. Laskeudu takaisin alas ja mene
luolan

takaa oikealle. Ota aika vasemmalla maassa oleva kivi ja jatka matkaasi

oikealle.
Saavut paikkaan jossa on ylöspäin kiipeilytikut, joista puuttuu

yksi. Pääset paikasta
myös oikealle. Mene siis oikealle kunnes saavut puhuvan

puun luo. Puhu puulle ja
puu antaa sinulle taikasanoja, jos sinä ensiksi pyyhit

rastin hänestä pois. Käytä
White Spiritiä merkkiin ja se menee pois. Puhu

nyt taas puulle ja saat taikasanat.
Mene tämän jälkeen taas kaupunkiin ja sepän

luo. Laita kivi, jonka löysit äskettäin,
sepän alasimeen ja seppä lyö sen

hajalle paljastaen sen sisällä olevan fossiilin. Mene
Druidin asuntoon ja puhu

hänelle kunnes hän pyytää frogsbanea. Anna se hänelle ja
saat taikajuoman

tilalle. Mene nyt takaisin Dwarfien luolan eteen ja mene vasemmalle.
Puhu

kuopassa olevalle Von Jonesille ja anna hänelle fossiili. Ilmoita löytäneesi

fossiili
sieltä mihin jätit metallinpaljastimesi ja Von Jones lähtee sinne

kaivamaan. Mene nyt
metallinpaljastimesi luo ja katso hiekkaa (dirt) jota Von

Jones on kaivanut ylös. Siellä
on seassa Milrithiä. Ota sitä.

Mene taas kylään sepän luo ja laita Milrith

sepän alasimeen, jolloin saat kirveen terän.
Vie kirveen terä puunhakkaajalle

ja puunhakkaaja lähtee hakkaamaan puita. Mene
puunhakkaajan taloon sisälle ja

ota kiipeilytikku (climbing pin). Käytä sitten
vaahtosammutinta takkaan ja

liikuta takassa olevaa koukkua. Löydät puunhakkaajan
puuvaraston. Ota sieltä

mahonkia (mahogany), joka on ainoa mitä Simon suostuu
ottamaan. Mene taas

matojen luo ja anna mahonki niille. Lähde takaisin possuprinsessan
torniin ja käytä

siellä matoja lattiaan. Käytä nyt tikkaita päästäksesi alimpaan

kerrokseen.
Avaa hauta ja sieltä tulee muumio. Simon lähtee karkuun. Palaa

takaisin ja avaa hauta
taas. Nyt sinulla on hetki aikaa käyttää move-käskyä

muumion takana roikkuvaan
paperiin, minkä jälkeen voit ottaa taikasauvan

itsellesi.

Vie nyt taikasauva kapakassa oleville taikureille

ja he päästävät sinut taikuriksi, kunhan
ensiksi maksat heille 40 rahaa.

Anna rahat heille ja sinusta tulee taikuri. Mene nyt noidan
talon eteen ja

koputa oveen. Avaa ovi ja mene sisään. Yritä ottaa luuta ja noita imestyy
paikalle. Haasta noita niin monta kertaa taisteluun, että voitat hänet.

Taistelu tapahtuu
kivi-paperi-sakset-periaatteella. Hiireksimuuttumistaika on

taistelussa hyödytön. Kun
olet voittanut noidan, muuttuu hän lohikäärmeeksi.

Muutu itse hiireksi ja mene seinässä
olevasta hiiren reiästä pakoon.

Mene nyt takaisin paikkaan, jossa oli vuoren seinämässä

kiinni kiipeilytikkuja. Käytä
puunhakkaajalta ottamaasi kiipeilytikkua poissa

olevan tilalle ja pääset ylös. Syö
hengenraikastuspastilli ja lumiukko

sulaa. Mene oikealle ja jatka matkaasi kohti tornia.
Yritä mennä vasemmalle ja

silta romahtaa. Käytä luutaa ja pääset toiselle puolelle.
Juo taikajuoma ja

pääset sisälle.

Loppurytinää

Koirasi vie sinut takapihalle. Ota ensimmäisenä

nyt isolta näyttävä lehti taskuusi. Mene
ja katso ämpäriin sisälle ja löydät

tulitikun. Ota se. Löydät maasta vielä kiven. Mene
sitten vasemmalle. Tulet lätäkön

reunaan. Ota lumme ja Simon rahtaa sen lätäkön
reunaan. Käytä tulitikkua

lumpeeseen ja lehteä tulitikkuun. Saat purjeveneen. Mene
nyt kuvaruudun oikeaan

reunaan ja ota siemeniä mistä lie kukkasesta (punainen). Mene
takaisin rantaan

ja heitä koiran karva kiinni kraanaan. Siirrä koiran karvaa ja huomaat
kraanan

olevan jumissa. Käytä kiveä ja siemeniä toisiinsa ja saat öljyä. Käytä

nyt
saamaasi öljyä kraanaan ja kisko taas koiran karvaa, jolloin sieltä tulee

vettä tarpeeksi,
jotta pääsisit lätäkön ylitse. Mene purjeveneelläsi lätäkön

toiselle puolelle (vasemmalle).
Katso veteen ja löydät sammakon alkuja. Ota

yksi sellainen ja puhu isolle sammakolle.
Jos puhut väärin, sammakko syö

sinut hetkeksi. Uhkaa sammakkoa sammakon alulla
ja sammakko väistyy. Ota sieni

ja syö se niin kasvat.

Olet nyt taas normaalikokoinen mutta yhä

taikurin tornin pihassa. Puussa on pieni oksa
jonka saat irti. Ota se. Mene

sitten ovesta sisään ja vastaasi tulee laatikkohirviö. Simon
pakenee aluksi,

mutta mene takaisin ja käytä puusta ottamaasi oksaa hirviöön. Ota
sitten sekä

kilpi että peitsi. Mene alas ja käytä peitseä ylhäällä roikkuvaan pääkalloon,
jolloin kallo putoaa. Ota se. Mene arkun luokse riippusillan toisella puolen ja

ota se.
Mene takaisin rappusten viereen ja käytä vipua, joka on isossa kiven

lohkareessa, jolloin
toinen lohkare nousee ylöspäin. Laita arkku

kivenlohkareiden väliin ja käytä vipua taas
kaksi kertaa, jolloin saat

hajotettua laatikon, jossa on kynttilöitä. Ota kynttilät ja mene
kaksi

kerrosta ylöspäin.

Saavut Sordidin makuuhuoneeseen. Ota sukka,

pussi, taikasauva ja Sordidin taikakirja.
Lue taikakirjaa. Käytä sukkaa

pussiin ja käytä sitten sukan ja pussin yhdistelmää hiiren
reikään,

jolloin saat hiiren. Mene ylös. Saavut ylimpään kerrokseen jossa on kaksi
demonia. Ota punainen kirja kirjahyllystä ja lue se. Laita kilpi koukkuun ja

ota kemikaalit
pöydältä ja käytä niitä kilpeen. Puhu nyt demoneille niin

kauan että pääset kohtaan, jossa
he eivät suostu kertomaan nimiään. Mene

takaisin Sordidin makuuhuoneeseen ja puhu
peilille. Käske peiliä näyttämään

demoneita ja saat heidän nimensä. Mene nyt takaisin
yläkertaan ja ilmoita

demoneille olevasi valmis ja tee taikasi. Demonit kertovat kuinka
teleporttia käytetään,

joten mene teleporttiin ja Rondoriin.

Saavut Fiery Pits of Rondoriin. Ota kallion

pielestä oksa ja ota lähellä oksia olevat pikkukivet.
Mene puhumaan miehelle

ja saat esitteen. Katso esitettä ja löydät kuminauhan. Käytä
kuminauhaa

oksaan ja saat ritsan. käytä ritsaa palohälyttimeen ja mies lähtee litomaan.
Ota tulitikkuaski pöydän reunalta ja mene oikealle. Ota ämpäri joka sisältää

vahaa. Mene
oikealle ja saavut Sordidin luo. Käytä taikasauvaa Sordidiin ja

Sordid muuttuu kiveksi. Käytä
nyt tulitikkuja laavaan ja se syttyy taas

palamaan. Heitä taikasauva tuleen ja kaikki
kivipatsaat muuttuvat takaisin

eloon, mukaan luettuna Sordid. Sordid taikoo sinut muualle,
mutta tule takaisin

ja käytä vahaa Sordidiin ja voit katsoa loppudemoja.

Copyright © Ville Ikkala

Läpipeluuohjeen tehnyt: Petri Kähkönen (BachJose@Hotmail.com)

<font face="Arial" size="2">

Kolme tehtävää

Anna portinvartijalle passisi. Annettuasi sen mene oikealle. Kävele "001"-ovesta sisään. Sisällä oleva ukko, kapteeni, antaa sinulle kolme tehtävää suoritettavaksi. Ensimmäinen on helppo: hän laittaa sinut vankilaan ja sinun on päästävä pois sieltä.

Okei, ota katosta riippuva lamppu (bulb) ja repäise jousi (spring) sängystä. Huuda ristikosta (crates) niin monta kertaa, että sinulle tuodaan lautanen.

Paina oikealla hiiren näppäimellä johtoja (live cable). Paina katkaisinta (switch) ja huuda taas kapteenia ristikosta. Kun jekkusi on onnistunut paina luukusta näkyvää kättä (body) ja saat avaimen. Käytä sitä oveen. Olet suorittanut ensimmäisen tehtävän. Toisessa sinun täytyy saada kapteeni kertomaan eräs salasana.

Se onnistuu näin: mene ulos, ota roskiksesta köysi ja kävele vasemmalle.

Ota muurin vierestä keppi (plant) ja laita jousi kestävälle maalle (solid ground).

Hyppää jousen avulla muurin toiselle puolelle ja saat lapion. Mene oikealle ja kävele kapteenin huoneeseen. Käytä keppiä kapteeniin ja saat puukon. Otettuasi puukon mene ulos ja kävele vankilan vierestä ylös polkua pitkin. Käytä puukkoa aitaan (fence) ja kaiva outo esine maasta pois lapiolla. Vie esine (kaleidoskooppi) portinvartijalle ja saat häneltä lehden. Kun vartija katsoo kaleidoskoopilla, ota häneltä kranaatti. Lähde kapteenin luo ja anna hänelle lehti. Saat salasanan.

Sitten kolmanteen: kapteeni on piiloutunut ja sinun täytyy löytää hänet.

Ota pöydältä murut (crumbs), juttele baarimikolle ja saat kuulla kolmannen tehtävän. Juteltuasi lähde ulos ja mene takaisin kapteenin huoneeseen.

Yhdistä kranaatti ja köysi. Laita yhdistelmä pöydässä olevaan laatikkoon (drawer).

Kun kranaatti on räjähtänyt, ota laatikon sisältä lääkkeitä. Yhdistä lääkkeet ja murut (crumbs). Lähde ulos, vasemmalle ja ylös, paikkaan, jossa on mutaallas. Laita myrkytettyä ruokaa (drugged food) paaluun (post). Ota lintu maasta ja kiipeä paaluun. Pudottuasi mutaan ota mukiisi mutaa. Mene kapteenin huoneen vieressä olevaan baariin ja laita lintu oven lähellä olevan radion päälle. Kun baarimikko on mennyt korjaamaan radiotaan, vaihda oma mutamukisi baarimikon mukiin. Sen jälkeen kysy häneltä, etteikö hän jo joisi kahvinsa. Mene vasemmalla olevasta ovesta sisään. Yhdessä tynnyrissä on reikä (blinking hole), josta pilkistelee joku. Olisikohan se kapteeni?

Kokeile. No niin, nyt on kolme tehtävää suoritettu. Mutta homma ei pääty vielä tähän, päinvastoin.

In the Kylä

Päätavoitte täällä on päästä kartanoon. Päästäksesi sinne sinun täytyy tehdä viisi "tehtävää". Aloitetaan ensimmäisestä:

Mene alas (paikkaan, jossa on auto). Avaa auton ovi ja ota sisältä kampa (comb). Paina sen alla olevaa vipua (lever) saadaksesi auton peräkontti auki. Tutki peräkonttia ja löydät sieltä työkalupakin. Paina pakkia oikealla hiiren näppäimellä ja löydät tunkin (car jack). Paina pakkia nyt vasemmalla näppäimellä ja löydät jakoavaimen (spanner). Palloa heittelevän pojan isä on luvannut, että jos poika saa korin, hän pääsee eläintarhaan. Mutta joka heitossa on sama vika: liian alas. Sinä voit auttaa häntä käyttämällä jakoavainta koriin (basket). Kun olet tehnyt sen, poika saa korin ja menee

kertomaan isälleen, että on tehnyt korin. Kun he ovat ajaneet pois, mene taloon sisään ja ota seinältä ase ja pöydältä tuuletin. Lähde ulos ja mene kentälle (path to field). Uhkaile lintuja (crows) aseellasi ja kun ne ovat lentäneet ota pelättimeltä maski ja jalat (fins). Mene alas ja oikealle.

Käytä tuuletinta vaatteisiin (laundry) ja mene viereiseen taloon sisään.

Juttele kutovalle vanhalle naiselle ja lähde ulos. Ota köysi oven vierestä ja mene kaksi kertaa vasemmalle järven luo. Käytä pelättimeltä saamaasi maskia räpylöihin (fins) ja saat oivallisen sukelluspuvun. Käytä sitä ja Mark hyppää veteen. Vasemmalla alakulmassa on ankkuri kasvien seassa. Paina siihen oikealla hiiren näppäimellä (pidä pohjassa vähän aikaa) ennen kuin Mark on ehtinyt liian kauas. Saatuasi ankkurin ja päästyäsi sen kanssa rannalle yhdistä se köyteen. Mene sitten kolme kertaa oikealle. Ruudulla pitäisi näkyä nyt puu, jossa on jonkunnäköinen pesä tai reikä. Jos sellainen löytyy, heitä äsken tekemäsi yhdistelmä muuriin (wall). Se oli ensimmäinen yritys; se ei onnistunut. Siispä toiseen:

Mene takaisin paikkaan, josta sait maskin ja räpylät. Ota sieltä sirppi (sickle). Lähde taloon, josta sait aseen ja tuulettimen. Tutki eri laatikkoja ja lähde pois vasta sitten, kun olet saanut nenäliinan (handkerchief). Mene taas järven luo ja teroita sirppi kaivon (well) avulla. Mene kaksi ruutua oikealle ja ota pieni kivi (rock) nurmikolta. Lähde takaisin järven luo ja mene vasemmalle. Kävele perälle taloon ja etsi hyllyistä juustoa (rotten cheese). Kun olet saanut juuston mene linnunpelätinpaikkaan. Pelättimen lähellä olevassa heinäkasassa on reikä (mouse hole). Laita siihen nenäliina ja näytä juustoa hiirelle. Kun hiiri on juossut liinaan ota se pois ja saat hiiren ansaan. Saatuasi hiiren lähde alas, kävele ruutu oikealle ja sitten alas. Käytä sirppiä puskaan (bush) ja mene sisälle luolaan (cave entrance).

Laita hiiri reikään (hole), minkä jälkeen et saa tehdä mitään; et liikkua, et painaa vasenta etkä oikeata hiiren näppäintä. Ota inventorysta (paikasta, jossa on kaikki tavarasi) kivi ja laita se reikään. Nytkään et saa painaa mitään. Jos kuitenkin vahingossa painat jotakin ja hiiri lähtee pois, löydät sen linnunpelätinpaikasta samalta paikalta. Viimeiseksi laita sinne liimaa ja kohta saat komean kultakimpaleen. Mene siihen paikkaan, jossa näit kartanon sisäänpääsyoven, jota vartioi sotilaspukuinen mies. Anna tälle miehelle kultakimpaleesi ja juttele hänelle. Hän lupaa päästää sinut sisälle,

mutta kun annat kullan hänelle, et pääsekään sisään. Eli siis toinenkaan yritys ei onnistunut. Ei muuta kuin kolmanteen:

Sinullahan on tunkki (car jack). Mene siis paikkaan, jossa leikkasit sirpilläsi puskan luolan edestä pois. Polulla on isohko kivi (rock). Käytä siihen tunkkia ja sen jälkeen ota kiven alta luu (bone).

Se pitää viedä koiralle, jonka löydät, kun menet oikealle. Annettuasi luun avaa koiran vieressä oleva luukku (valve). lä mene sisään, vaan sulje luukun ovi kerran ja avaa sitten. Mene sisään aukosta ja alhaalle tultuasi paina tikkaitten vieressä olevaa pientä katkaisinta (switch). Valot syttyvät ja hämähäkki piiloutuu. Ota lapio nurkasta ja lähde ulos. Mene paikkaan, josta otit nurmikolta pienen kiven. Käytä lapiota. ljy katkaisee suunnitelmasi ja kolmaskin "tehtävä" epäonnistuu. Sitten neljäs:

Mene vasemmalle ja ota sotilaan vierestä päällyspaperi (wrapper). Juttele vartijalle niin kauan, että saat suklaakeksin. Mene taloon, josta sait mädän juuston ja laita suklaakeksi sydämenmuotoiseen reikään kaapissa. Yhdistä suklaakeksi ja päällyspaperi (wrapper). Lähde taloon, jossa oli vanha nainen, joka kutoi. Anna päällystetty keksi peilin edessä olevalle tytölle, Annelle.

Lähde ulos ja mene linnunpelätinpaikkaan. Ota harava (rake) heinäkasan vierestä ja potkaise kanaa (hen). Ota kanalta pudonnut höyhen maasta ja tutki kaikki heinäkasat. Yhdestä sinun täytyisi löytää neula. Kun olet saanut neulan, yhdistä harava ja naru (ribbon). Lähde järven luo ja mene vasemmalle. Juttele puussa riehuvan oravan (squirrel) kanssa niin monta kertaa, että hän heittää vieressään olevan pähkinän maahan. Käytä haravaa alareunassa olevaan nurmikkoon (grass) ja pähkinä ilmestyy esiin. Ota se ja lähde takaisin Annen ja vanhan naisen taloon. Käytä pähkinää (nut) pöydällä oleviin hedelmiin (imitation fruits) ja saat omenan. Lähde ulos ja mene paikkaan, jonne kaivoit reiän. Käytä omenaa kiven takaa ilmestyvään siiliin (hedgehog) ja saat kävyn. Yhdistä käpy neulaan ja ne sitten höyheneen. Mene vasemmalle ja sitten vasemmalle, mutta tällä kertaa ei järven suuntaan vaan vasempaan yläviistoon. Heitä kävystä, neulasta ja höyhenestä saamasi tikka (dart) ampiaispesään (bees nest) ja ampiaiset lentävät tiehensä. Avaa rautainen ovi. Ilmestyttyäsi sotilaan eteen olet epäonnistunut neljännessäkin yrityksessä. Vielä kerran:

Mene oikealle. Käänny takaisin ja juttele vartijalle silloin kun pullo on hänen huulillaan. Huomaa, että sinun on tultava juuri oikealta; ylhäältä tai muusta suunnasta tullessasi hän ei juo. Hän pelästyy ja heittää pullon maahan. Ota se ja lähde taloon, josta sait mädän juuston. Ota hyllyn vierestä punainen moottorisaha ja yhdistä se pulloon, jonka sait sotilaalta. Lähde siihen osaan kartanon muuria, jossa on pesä- tai reikäpuu. Käytä moottorisahaa puussa olevaan oksaan (branch). Ota oksa ja lähde järven luo. Tutki venettä (boat) ja löydät sieltä rikkoutuneen melan osan. Yhdistä se muurin läheltä saamaasi oksaan ja saat käyttökelpoisen melan (paddle). Käytä sitä sitten veneeseen ja pääset saarelle. Ota jompikumpi kukista ja melo takaisin rannalle. Mene Annen taloon ja anna kukka vanhalle naiselle. Kun olet antanut kukan, ota jakkaralta pölyhuisku (feather duster). Lähde taloon, josta sait moottorisahan ja juuston. Käytä naiselta saamaasi pölyhuiskua takkaan (fireplace) ja lähde muurille, josta sait oksan. Paina hiiren oikealla näppäimellä puskaan (wild plant) ja saat perunan. Käytä perunaa

pölyhuiskuun, minkä jälkeen peruna on kuin ilmetty kranaatti vain sillä erolla, että peruna ei tietystikään voi räjähtää. Vai voiko? Sitä voit kokeilla heittämällä kranaattiperunan puun reikään (tai pesään). Heitettyäsi perunan kiipeä puuhun (tree). Kohta putoat alas ja viimeinenkin yritys on epäonnistunut.

No, nyt sait ainakin John Notyn ulos ja onhan sekin jotain. Mene juttelemaan hänelle ja kohta hän heittää setelin (banknote) maahan. Ota se ja katso sitä vasemmalla näppäimellä. Joku on kirjoittanut siihen: "NEVER!ANNE". Mene Annen luo ja anna seteli hänelle. Hän alkaa itkeä ja kertoo sinulle julmuuksista, mitä John Noty on tehnyt hänelle. Ja nyt - keinolla, millä Mark olisi onnistunut heti, kun olisi ollut vain motivaatiota - pääset sisään kartanoon.

In the Kartano

Mene oikealle ovesta sisään. Kävele oikealle seuraavaan ruutuun ja mene ylös ovesta sisään. Juttele robotille. Se sanoo, että sinun täytyisi antaa todiste (ääni, kuva ja haju) että olet oikea isäntä. Okei, ensin haju: Lähde

pois robotin huoneesta ja mene vasemmalle. Kävele ensimmäisestä ovesta sisään. Painaa sohvaa (couch) oikealla hiiren näppäimellä ja saat korkin.

Ota TV:n vierestä konjakkipullo (cognac) ja sen alta pihdit (pincers). Lähde pois huoneesta ja mene portaista ylös. Ota työpöydän vierestä roskiksesta (trash can) paperi ja lähde alas. Mene vasemmalle ovesta sisään ja ota kraanan vierestä pöydältä chilipullo. Mene kaksi ruutua oikealle päin ja avaa oikealla oleva ovi. Yhdistä korkki ja paperi. Laita tämä yhdistelmä oikealla olevaan altaaseen (ei bath vaan sink). Paina hiiren oikealla näppäimellä hanaa (tap) ja allas täyttyy kuumalla vedellä. Laita chilipullo kuumaan veteen (sink) ja pullossa ollut etiketti irtoaa. Käytä etikettiä konjakkipulloon (cognag) ja mene yläkertaan, mistä sait paperin palasen. Ota uusi paperi roskiksesta, lähde alas ja mene kokin huoneeseen. Laita huijauschilipullo (fake chilli) paikkaan, jossa oikea chilipullo oli (place where chilli bottle stood). Kun kokki on kurjistunut ja lähtenyt pois käytä paperin palasta sopan vieressä olevaan kuumaan levyyn (hot plate). Sen jälkeen avaa puukkojen alla oleva valkoinen jääkaappi (refrigerator) kaksi kertaa. Käytä palavaa paperia jääkaapissa olevaan lihaan (meat). Kun liha ei ole enää jäässä, ota se ja laita se kuumaan muhennokseen (stew) ja saat muovisen pussin. Lähde takaisin kylpyhuoneeseen ja käytä pihtejä (ice tongs) oven vieressä olevaan sukkaan (sock). Mene robotin luo ja näytä sukkaa (socks) sille. Nyt on haju identifioitu ja sitten ääni:

Mene yläkertaan työpöydän luo. Avaa oikeanpuolisista kaapeista (drawer) alimmainen ja paina siihen vasemmalla hiiren näppäimellä. Saat sieltä sanelukoneen. Sulje kaappi. Mene kirjojen luo ja liu'uta hiiren kursoria kaikkien kirjojen yli. Toiselta vaakariviltä keskeltä pitäisi löytyä yksi kirja, joka ei kuulu muiden joukkoon. Kun olet löytänyt sen, paina siihen vasemmalla hiiren näppäimellä. Avaa kaikki työpöydän kaapit erikseen ja sulje ne sitten; niissä jokaisessa on eri väri. Jos kirjassa luki esimerkiksi: "Charlie Brown and his company" avaa ruskea kaappi ja paina kirjaa oikealla hiiren näppäimellä. Jos siinä taas luki: "Manchester United, or the Red Devils story" avaa punainen kaappi ja paina kirjaa oikealla hiiren näppäimellä jne. Eli sen värinen kaappi, mikä kirjassa lukee, täytyy avata ja sitten painaa kirjaa. Kun oikea kaappi on auki ja olet painanut kirjaa, pitäisi kirjan alla olevan hyllyrivin avautua. Ota videofilmi (video tape) ja lähde kokin huoneeseen. Ota kraanan oikealta puolelta kaulin (pastry roller) ja

käytä sitä mikroaaltouunin vieressä olevaan radioon. Kun radio on mennyt rikki paina radiota oikealla hiiren näppäimellä ja saat kaksi 1,5 voltin paristoa.

Käytä paristoja sanelukoneeseen (dictaphone) ja lähde huoneeseen, jossa on televisio. Ota hyllystä sanomalehti (newspaper) ja kohta sen sisältä putoaa television kauko-ohjain. Ota se ja paina televisiota (TV) hiiren oikealla näppäimellä ja se menee päälle. Laita videonauha (video tape)

videolaitteeseen (video player) ja käytä sen jälkeen kauko-ohjainta (remote control) siihen.

John Notyn inhottava naama ilmestyy televisioon. Käytä sanelukonetta TV:oon (TV) ja lähde robotin luo. Käytä sanelukonetta robottiin ja se tunnistaa äänen. Sitten viimeinen, kuva:

Lähde pois huoneesta ja mene yläkertaan. Kävele työpöydän luo ja avaa vasemmanpuoleisista kaapeista (drawer) keskimmäinen ja paina sitä vasemmalla hiiren näppäimellä. Saat kameran. Mene televisiohuoneeseen ja käytä kameraa (polaroid) TV:oon. Mene robotin luo näytä kameralla ottamaasi kuvaa sille.

Noin, nyt on annettu todisteet ja pääset tutkimaan robotin sisuksia.

Siellä on purkki ja kirja. Ota purkki ja lue kirja. Luettuasi sen kuulet oven toiselta puolen keskustelua. Sinun täytyy piiloutua! Minneköhän? Ai niin joo, tietysti ruudun vasempaan alalaitaan (left lower edge of screen). John käy haukkumassa robottiaan ja jättää ovenrivan kaapin päälle. Ota se (door handle) ja lähde pois huoneesta. Käytä ovenkahvaa oikealla olevan oven - ei kahvaan vaan - oikealla puolella olevaan reikään (hole). Paina oikealla hiiren näppäimellä äsken laittamaasi kahvaan (handle) ja ovi avautuu. Syö pillereitä (pills) ja kun olet toisella puolella paina seinällä olevaa katkaisinta (switch). Mene oikeanpuoleisesta ovesta sisään. Noty meinaa ampua sinut, mutta juuri silloin tapahtuu jotakin; seinään repeytyy aukko ja kolmesta tehtävästä tuttu kapteeni ilmestyy sisään. Mark sanoo kapteenille, että hänen pitäisi tehdä vielä yksi pikku juttu ennen kuin peli loppuu. Mene

televisiohuoneeseen

ja avaa vaatekomero (open wardrobe). Lyö Johnia chilipullolla (chilli) päähän.

<u>Olet suorittanut tehtäväsi kunnialla loppuun, onneksi olkoon!</u>

Copyright © Ville Ikkala

 <font face="Arial" size="2"><i>[Solution by Lu Richardson]</i>

<i>General tips:</i>

When the game starts, it's a good idea to choose the Tour rather than playing straight away. This will allow you to learn to use the interface and it will also familiarize you with the ship and how to move about it: you are going to do an awful lot of that.

The important thing is to remember to look carefully all around you by turning on the spot, and to interact with everything you can.

You could miss something important if you failed to do this, and even when items are not pertinent to the game, they are still a visual treat.

As the manual indicates, you can get an awful lot of help from the Stewart, the Elevator Operator and the Purser, as well as the character named Trask. In order to keep this solution as brief as possible, I will take it for granted that you will talk to the Stewart on the mechanics of the game, that you will consult the Elevator Operator whenever you need to go anywhere (just ask him for directions), that you will go to the Purser and find out where everyone is to be found (write a list of everyone's cabin, it will save you no end of time), and that you will take each item you find to Trask.

Talk to everyone you meet (click on every human figure you see).

Use up every option. Sometimes you need to click on them again to talk some more. When choosing a given line is important, I will say so.

This game is event-driven rather than time-driven, so take it leasurely: it's well worth investigating everything as you go along. There is more than one way to go about solving certain problems, and this, in fact, makes the game more complicated than it need be; people keep sidetracking you, which is rather confusing, and it's all rather disjointed - the more so because you can do things in any order you like.

Here, I will give you the most direct solution. Certain details change every time you play the game - so if events don't take place exactly as I describe them, please try other strategies. For instance, some people seem to have a mind of their own and turn up in different places every time you play - so if you need to speak to someone and they are not there, don't panic. Go looking for them elsewhere.

I hope this solution will help: it's main purpose is to give you a rough idea as to what to do. It's up to you how you do it.

Oh, and, yes. Save your game often!

LONDON

Explore the room and try everything. Ignore the landlady knocking at the door and demanding the rent. The most important thing is the desk, so leave that for last. When you do start examining it, read all the postcards (clicking on them turns them over), the notes in the drawer, and also click on the watch. These are most important things. When you've finished with the desk, a bomb will drop on the house and there will be a short clip to watch before you turn up at your cabin in the...

TITANIC

Again, have a look around. Open the door when the Stewart knocks and get all the info he can give you. You will also get a card from P.P. asking you to meet her at the electric camel. At the end of your conversation with the Stewart, get the bag from the bed. Find your watch near the basin (get it) and click on the drawer of the dresser to read the note. Now turn to the trunk. Open the bag and click on the key to activate it. Next, drag the key over the trunk to open it. Click on the right to get at the gramophone. Put it together. Click on the handle to get it going and listen to the message. Click on the drawer beneath to see other cylinders. Click "OK" to exit.

Now click on the left of the open trunk and open one of the upper drawers, which contains an envelope. Click on it to open it and look at the map and read the report. Next, click on a drawer further down and examine the decoder machine. That's about it for now, you can leave the cabin for your appointment with P.P.

Click on the map and then on the Great Staircase on B Deck. You will see the Stewart here, if you need to consult him again. Walk right around the stairs to find the Elevator Operator. He is a mine of information and you'll probably need to consult him quite often.

Click on him and ask for directions. Click on More Locations until you find the gymnasium. Ask him about that and pay attention to his directions. Then click on A Deck to be taken there. On route, he will tell you about Georgia and her party on D Deck. When you come out of the lift, walk around to the stairs but, before you go up, click on the guy standing there. Trask turns out to be an interesting individual; remember where he is because you'll be coming back to him quite often. At the end of the conversation, go up the

stairs and, following the Elevator Operator's instructions, find the gymnasium. Click on the girl to talk to her and receive her directives. Afterwards, look around; some of the machines can be used.

Leave the gymnasium by going straight out onto the Boat Deck. Go aft and talk to Georgia; she will give you her necklace. Ask about Sasha.

Head for the Wireless Room until you hear someone calling you.

* * *

The Wireless Room At this point you could take a shortcut by ignoring him and going on to the Wireless Room. Attempt to enter it and Officer Morrow intercepts you. It is important that you choose the following lines when talking to him:

"The sea appears calm"

"It's a clear night, but dark"

"What uproar?"

"You don't care for burocrats"

"What war was that?"

"No wonder moonless nights make you jumpy"

"Now, may I visit the wireless room?"

After this, he will invite you to do so. Open the door, go in.

Click on the table in front of you. Read all the telegrams - one of them is German and contains a number and a code (which changes everytime you play). You take this automatically with you.

Get back to your cabin, open the trunk with the key as before and click on the bottom drawer to reveal the decoder. Click on the two wires and flip the switch. Click on the number drums so that the code on the telegram appears on the bottom line. Next, click on the letters you see on the telegram, without any spaces if it specifies 1

word, and then press DECODER. When you get the message, report to Penny Pringle (P.P.) at her cabin.

* * *

However, it is much more fun to do it this way:

Talk to the guy who called you, Seidlemann. Agree to go with him and you meet Zeitel and Haderlitz. Converse with them until they all go, then click on the table to the right to get Zeitel's pipe. Examine the Cafe for a bit of fun. Leave and you'll meet Daisy Cashmore, you gives you a lot of info and asks a favour of you.

Go upstairs and to the Smoking Room to meet Seidelmann, who will introduce you to Riviera. You can have a few games of Blackjack, if you like.

How to get the book Leave and go to the Great Staircase in A Deck and talk to Trask.

Show him the pipe; he suggests you go to the Turkish Bath. Do so.

Inside, click on the fountain, click on the spout and leave the water running. Go to the mirror and click on it. You get a message.

Go to P.P., though you needn't talk to her if you don't want to, and go down the stairs all the way to the Turbine Room. Go in and go downstairs. Have a look - there are some valves here that you can activate, but I am not sure if this has an effect on the Control Room or not. Just a thought. At any rate, you'll be coming back here later on in the game.

Go back up the stairs and along to the Control Room. Enter it and attempt to enter the Engine Room. The seaman won't let you but he has trouble with the turbine. Offer to help. Look at the controls and exit (i.e., click on "OK") - talk to the seaman and ask for advice. He will show you the manual. Make a note of the instructions, exit, say you'll have another bash and, at the controls, follow the instructions exactly till you get the needle in the green zone.

Now you can go through to the Engine Room. Have a good look around, because you'll be coming back, then go through to Boiler Rooms 1, 2

and 3, where you'll meet Vlad. Talk to him and agree to help him.

Go down the stairs behind him and examine Coal Shute 4 by clicking on it. Retrieve the book, move to Coal Shute 5 and hide the book by placing it in

the box.

Go up the stairs again and into the Engine Room; you can take a short cut up the stairs, to the right and up some more stairs, into the Scotland Road. Go to Barbicon in A-14. Speak to him and get him to talk about Georgia. Finally, get the parcel and take it to Vlad, going to him the same way as before; the guy in the Control Room will let you through. As soon as Vlad is gone, go down the Stairs to Coal Shute 5 and retrieve the book. Incidentally, you can make friends with one of the men by talking to him and insulting him till you call him "Landlubber"; however, it is not essential to this solution.

Take the book to P.P. Talk to her. Go to the Purser. Say "Thayer"

and offer to help him with the telegram. When you've done that, check the book in and inquire about the list of passengers. Find out where G.Q.C. hangs out. This is a good time to find out where everyone else lives, too.

Go to the Wireless Room and you'll meet P.P. who asks you to eavesdrop on Zeitel & Co. Go to A Deck and outside, walk aft and listen. Georgia should also be here, so talk to her again and note her request.

How to send the telegram Now back to the Wireless Room. If you haven't entered it before, follow the instructions I give above. To send the telegram, do as follows:

Click on the table. Read all the telegrams (if you haven't come before). The German one in code goes straight into your bag (no need to do anything about it, though you might like to see what it says). Note what there is in

front of you. There are two instruments to the left and two to the right, and another on the front. First, click on the two papers in the drawer to get the instructions - make a note of them. Start by clicking on the instrument on the top right hand side. Move the lever up to "On"

(this is rather difficult, keep trying till the bulbs light up).

Next, click on the top left hand side instrument and push the lever to the left, to "Transmit". Then click on the instrument on the bottom right hand side and turn the knob till the line hits 200 and the light flashes. Now you can click on the instrument on the front and simply type out the message you saw on the telegram.

Go to the Purser and tell him you've sent the telegram, then offer to go and tell Thayer. Instead, he goes himself - which gives you a chance to look at the Cargo Manifesto by the bell. Spot the name of Lemke & Buechner. Report to P.P. She sends you back to the Purser.

How to get the painting Go to him, and this time he is preocupied with the cufflink Mr.

Strauss lost. Again, offer to find it. We know Mr. Strauss was in the Reception Room at D Deck from what other people told us, so go there. You will meet Siedelmann - talk to him and ask him where Strauss was sitting. At the end, turn your back on the stairs and click on the left hand chair; then click on the cufflink twice. You also get to talk to Zeilter in this room.

Go back to the Purser and give him the cufflink. Offer to take it to Strauss and he will leave, pronto. Click on the key panel and take the key with the fancy keyring.

Go to the Cargo Hold via A Deck and the Forecastle stairs. When you try to get in, the seaman will first stop you and, when he sees the keys, will let you through. Advance three times and go through the door to the right. You will spot the car. Click on it to turn the lights on and look inside the box opposite. Take the painting.

Report to P.P. yet again. She'll tell you to see the Stewart, who has a message for you. Go to the Great Staircase in Deck B and talk to him. You might also meet Daisy; tell her what she wanted to know and you'll get yet another message. Go to the Purser and check in the painting.

Since this is important to this solution, go to the Smoking Room and talk to Charles. Now go to visit Georgia in her cabin. Charles comes in and you leave.

Although not strictly necessary for this solution, you might as well go to see Conkling. Go to Scotland Road and keep going aft till you see him. Talk to him. Go to the Poop Deck for him. You should meet Georgia again - talk to her. Go on and meet the two Hackers.

Talk to them and go back to Conkling. When you've talked to him, go to Scotland Road, but this time go forward: on your way downstairs to the 3rd Class Cabins you'll meet Troutt. Go along with anything he says. Go to see the girl. Well, that's that done.

Go to the Smoking Room and talk to Charles. You find out about the necklace.

How to get the real necklace Go to Sasha's cabin. As you enter his corridor, talk to the seaman you'll see. He is off to find a screwdriver. Click on the fuse panel on the wall at the back and throw over the switch marked A14.

Turn around and, when you see Sasha leaving his cabin, throw the switch again. Go to his cabin and advance. Click on the Russian doll. You have to solve a puzzle here. Clockwise and top to bottom, these are the numbers you need to line up. 15: 5-3-2-5; 19: 4-7-3-5; 12: 3-0-1-8. 4: 0-1-1-2. Click on the doll to get it open. Now you get the real necklace. Take it to the Purser.

How to get the notebook (almost) Go to Deck D and find out how to get to the Squash Court. Go there. Haderlitz invites you to fence with him. Do so. I don't think it matters whether you win or lose, you still get the information - but I found that aiming just right off the center of his foil's guard did the trick. When he lounges left or right, he usually signals it clearly. At any rate, keep fencing till you've got his ring and he merely asks your for another match.

After the match, report to P.P. and then go to the Great Staircase in A Deck. You meet the Gore-Joneses with a message. Just go up the stairs and show the ring to Trask. Afterwards, go to P.P. and report.

Go to Reception in D Deck and talk to Seidlemann. He tells you about Haderlitz's girl, who is to be found in cabin D 19. Talk to her. Report to P.P.

Go to the Turkish Bath and talk to the officer, asking him if you can investigate. Talk to the Stewart. Go into the Turkish Bath and, >from there, to the Electric Bath. Click on it and pick up the scrap of paper.

Take it to Trask, talk to him and show him the scrap. With his insight, go to the Scotland Road, keep going aft till you catch a glimpse of the axe and rope on the wall. Click on that and, as if on cue, Jack Hacker meets you and gives you another scrap of paper.

Take it to Trask at his usual stand: you might meet the Gore-Joneses again. Don't neglect to show the scrap of paper to Trask.

Go to the Parisian Cafe, search the tables and you will find a packet of cigarettes; take them to Trask and he tells you who they belong to. Go to the Smoking Room, find Seidelmann and give him the cigarettes. He gives you some important information in return.

Armed with this info, go to the Boat Deck.

Here you can take a little and unnecessary diversion by talking to the seaman by the bridge, on the other side of the Wireless Room.

He tells you Officer Morrow has lost his binoculars. Go aft and up to the first platform and find the binoculars, then take them to Morrow. He will let you into the Bridge. You can try to change course, but it won't do you any good. At the end, talk to Morrow again. There, that was nice, wasn't it?

You might also meet Troutt who will give you a prayer card; this can be exchanged for a photo if you go to Burns at C-78. But, since it doesn't matter, why bother?

And now for the real business. Find a seaman (the guy in charge of the Cargo Hold) by lifeboats 9/10. Talk to him and ask him if you can climb the smokestack, but you will find you can only do that >from the Engine Room.

OK, go to P.P. and talk to her, then go down the stairs to the Turbine Room. Just in case, go down the stairs and interfere with the valves once more. Up and through to the Control Room. Once more, you are asked to fix the turbine and, since you know what to do, you'll have no trouble. If you've forgotten, ask for advice again. When you've put matters right, you'll be able to go through to the Engine Room. Go left when you have the opportunity, so that you can go up the smokestack. Unfortunately, Vlad is there and you get into a bit of a fight. It is not important whether you win or lose, but I found that alternating blows (cursor to the left or right of him) actually did the trick and I beat him.

At the end, go up the stairs, all the way to the top. Walk around, keeping your eye on the center, till you spot the diary. Get it.

Guess what, you've got company. Zeitel comes waving a pistol and demanding the diary; stall him. There is a minor pause in your negotiations when the Titanic hits an iceberg. Never mind. Offer him the pen P.P. gave you. This stuns him and you are able to get down, where Vlad is waiting to knock you out cold.

You wake up in your cabin. What you can hear is not your head throbbing but a knock at the door. Open it and P.P. will give you her next set of instructions.

At this point you might like to save your game so that you can try various angles: I will tell you how to complete the game quickly.

Leave the cabin and turn right to go to the Great Staircase. Go up to A Deck and into the First Class Lounge. You meet with Haderlitz's girl, who gives you her shawl. Go in and talk to Trask. DO NOT talk to Zeitel. Find your way out of here through the other door, and go to the Smoking Room. Save a new game, talk to Riviera and bet the real necklace against the boat pass. You'll probably win. You must; if you don't, reload and try again. Now go back to the First Class Lounge and, through there, to the Boat Deck. Don't talk to anybody.

Going aft, you'll probably bump into the Gore-Joneses. Ignore them.

Go to the Second Class Stairs and keep going down (DO NOT talk to the Hackers) till you get to the Turbine Room and then go down to the contraption with the valves. You'll meet Vlad - talk to him.

Persuade him to exchange the notebook for the shawl.

Now go all the way up to the 2nd Class Staircase and find P.P., who is around here. Talk to her and then talk to the seaman next to her. Give him the boat pass. That's it. Sit back and enjoy the finale.

Smashing game, wasn't it, even with all the inconsistencies. For instance, how did Vlad get hold of the fake necklace I was carrying in my bag?

* * *

In this final section you can also get frightfully involved with everyone. For instance: you could talk to the Hackers and find out that Mrs. Conkling has stolen the baby, so they give you a letter you have to take up to her, collect the baby and take it to the Hackers. You could talk to Zeitel and find out he's poisoned Georgia and he wants the map in exchange for the antidote - they you rush to cabin A-14 to save her, but later Zeitel will give you the map in exchange for the boat pass. But then, how will you leave the Titanic? Still, it's up to you; you might what to re-play the last section just for fun. I have a suspicion that these posibilities, specially Zeitel, are there to stop you from completing the game successfully: but they are interesting anyway.

In the main body of the game, if you fail to get the book or the painting, there is a whole alternative machinery in place; though not getting the book will certainly stop you from winning. If you want to try that for fun, you'll probably get heavily involved with the photographer at C-78; the Gore-Joneses tell you about him.

When you first visit him he wants to know where is his wife. Turn right and go along to the Grand Staircase; you'll see her there with her blue hat, click on her. Go back to C-78 to tell him and he will depart hurriedly, leaving the door open. Go in.

<u>The Photos</u> Now, this is very tricky, so save your game. First, have a look around - you can open the wardrobes and enjoy looking at the couple's clothing. Look at the table and click on the piece of paper to the left. Read the instructions carefully. Turn the red lamp to the left to try it on. Don't touch anything else. Turn right around and walk to the door, turn left

and click on the buttons. Turn right, and make your way to the table. If it is too dark for you to see clearly, press F1. When you've advanced to the table, click on the red lamp. Now click on the first box and get the paper. Put it in the tray numbered 1 and count to 18 or 20 (the image should change slightly three times). Remove the photo, dragging it to tray 2. Count to 12 or 15 (it should change slightly twice), then click on it - it will automatically be hung to dry.

Because this is very tricky and you could easily spoil the photo, save each time you have succeeded. When all three are done, go back to the door and turn the light on. Go back to the photos and put them in the bag; click on each and then on the spying glass to see close ups. Then take them to P.P.

In other words, once you've completed the game correctly, try goofing up, just to enjoy a different experience... It is such a pleasure to wander around such a magnificent ship.

Copyright © Ville Ikkala

<font face="Arial" size="2">X-Files Spoiler "OK!! I give up!! How the heck do you get the thing to do the thing with the -- with the THING?" You might be asking yourself. You won't find the Spoilers to be nearly as cryptic. They are there for you when you are truly Quagmired. And are starting to feel a little like Queequeg. Fear Not! The solution for your problem is at your fingertips. But don't read any further than you need to, or you might get more than you bargained for!

DISK 1

I'm standing in the hall! Now what? Go sit at your desk.

What the bleep is my password? On the bulletin board to your left: Shiloh. Where is all my stuff? Gun, badge, and cuffs in desk drawer. Lots of cool stuff in cabinet in conference room: Binoculars, Night Vision Goggles, Lockpick, Evidence Collection Kit, Flashlight, and the Digital Camera. I can't leave the building! File the APB

using your computer, physically hand the case files on your desk to Cook, and go to Skinner.

DISK 2

I can't get Scully's password! No one can. It doesn't exist.

Or let me know if you figure it out, please. Skinner won't leave the hotel! Just go back to the Field office. He will follow.

Make sure you get the phone info from the girl with 'tude.

What's computer crime's number? Phone has a menu.

Use arrows on phone to move through it. What do I find at the warehouse? Find blood stain on floor, bullet in post just above, Moreley butt to the

right, and some crates near the door. Use your evidence kit to collect stuff.

Go to the office where Skinner is and go upstairs. Ooo. Dark.

Use your flashlight. Find the crowbar. Open the crate with the crowbar. Use evidence kit again. Go out the back door of the warehouse. Oooo. A boat. Go show your badge and talk to the guy. Ask all the questions. Drag the evidence icons from the top of the screen to his face.

If you don't have all the other evidence the first time you question him, you'll have to come back for a second interview.

After the warehouse, I'm stuck!!! Some say there can be a bug here. I've run through it in several different orders, and always managed to go on to disc three. Don't forget to drag the evidence icons to a person to talk. Run a check on Wong in the ING, then talk to Skinner in the conference room. If he doesn't get the phone call and leave at that point, then go back to the warehouse and talk to Skinner again. Drag the evidence icons from the top of the screen to his face. Then drop off evidence at Crime lab (if you haven't already) go back to the office and talk to Skinner again.

DISK 3

What do I find on the little boat?

Yellow slicker that says Tarakan and a bottle of pills in the cabinet. What do I find on the Tarakan? Way downstairs, find a sphere in a crate. Middle level find a log on the table and a log in the safe. Middle deck look at burn marks on wall. Upstairs find fingerprints and call John Amis about them.

DISK 4

I keep dying in the truck!

<font face="Arial" size="2">Get in the truck, crawl out passenger side and look at side of truck. Get back in truck and look up. Eventually, you find a piece of paper with two numbers. Keep it. Then get out the passenger side quickly. I keep dying at Gordon's!!

Find the shovel first. Then pick up the paper and get thrown around. Use the shovel to beat out the panel near the floor.

If you use the pliers on the lock you turn into Clay's BBQ.

DISK 5

Where is everybody? I'm stuck!

Find Cook in field office conference room. Talk to him for info, but you will end up going with him. What do I find in Smol's Warehouse? Two objects: gun and logbook and conduct two thorough interviews. with Smol, one after you run ballistics at Crime lab. Where the bleep is Smol? Find spiral staircase on top floor. Another staircase goes down right beside it.

DISK 6

Scully hates me!!

Show her the plam that X gave you.

What do I do in the train yard?

Climb the pole. Look at the tops of the cars with binoculars.

Find the 5 digit number.

Find that car.

DISK 7

All I see is a body in the house.

Every day is like Halloween! Look up. Pull on the skeleton.

Those NSA guys make me die!! I shoot them.

Autumn is nicer: She was able to run You can run from the NSA guys. You get a use icon on the landing. You then get followed in the dark in the woods. Gotta run right then straight ahead twice and then hide in a tree. I don't know the computer password. Nobody does. All you need is the map.

In the room with the bodies Mulder radiates me and I die!!

Tell Scully to run. After you run from Mulder, get your gun ready.

Turn right. Shoot the guard. Scully keeps grabbing me by the neck and I die!!

You're going someplace you shouldn't. Don't go near that shelf in the closet. Mulder keeps radiating me and I die!! Got to lure him into that room.

I get him in the room, then Scully plams me and I die!!

This probably means you used your gun on Cook. You need to go back to a previous save before you shot Cook. You have to zap Cook with the cattle prod, not shoot him. Anyone who gets a happy ending after shooting Cook (and NO!! Plamming Mulder is NOT a happy ending fellow OBSSErs!!) please let me know how. I can't find it.

Cook radiates me at the big door and I die!! Someone else can help you. Throw the plam to Scully.

email - CarrieKendl@aol.com

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

2.BURKITTSVILLE - DAY 2

You've gotta get the forrest map. First, leave the motel and go to Town Hall. Speak with the Sheriff and deputy. The Sheriff doesn't seem friendly so leave the Town Hall and go to the Diner. Soon the Sheriff enters. When he enters, leave the Diner and return to the Town Hall. Speak with the Deputy and he'll give you a partial map to Parr's House. Leave and head to the schoolyard. Enter the Schoolhouse and speak to the Teacher. After speaking with the Teacher, exit the school and move towards your Motel. Behind the Motel is the Brody House. Go to the right of the Motel Office and follow the thin alleyway up to the Brody house. Speak to Mrs. Brody. When your conversation is over, Holiday will state that she is ready to head for the woods. Return to your Motel room, grab your gear and head to the Hotel Office to send a telegram to Spookehouse about your progress. Now head for the side gate of the Schoolhouse. Once in the woods, be sure to
SAVE YOUR GAME HERE.

{HARD PUZZLE MODE: In order to get the map you have to go talk to the School Teacher, then head off to talk to Kyle Brody's Mother. Don't forget to pick up the note at the bottom of the steps leading up the hill (by the mailbox). Go back and talk to the Teacher again, she'll be asleep so don't wake her. Search the classroom and pick up the chalk. Use the chalk on the front of the Schoolhouse. Now you can get the partial Map and from the Deputy.}

Now enter the forrest and find Rustin Parr's House. I don't remember the exact paths I took, but it's really not that difficult. You may get lost a couple of times, but you'll eventually make it through. Good luck!

So after you find Parr's House, find Coffin Rock. It's very close to the house. Just check your map frequently. After you find coffin rock you'll be ready to return to the Town. As you're attempting to get back to town, you'll find yourself getting lost. You should spot a WHITE OWL. Follow the WHITE OWL, he'll lead you to a safe place. Here, you'll

meet an Indian. After talking with the Indian he'll give you a magic necklace that allows you to see things in the Woods that you would NOT ordinarily see. Exit and head back down the same path that brought you to his hut.

Use your Map to find your way back to the main path that leads to Town. You'll have to kill some demon dogs on the way (use pistol or other live ammo weapon). You'll also encounter some apparitons (use your Enhanced Charged Radiance Emitter to dispose of them). Several Stick Figures pop out at you too (shoot them with regular ammo). When you do, be sure to knock over their glowing red hearts (rocks) or they'll reform. Eventually, after much running around and following paths and ALMOST to town, you will be confronted by a Spectral Scorpion that blacks the path. Use whatever you can to kill it (use dynamite if you have it). When you've killed it, the trees at the base of the screen will open, revealing the path to return to Town.

As you go down the path you will notice one of the Stick figures up in the tree on the right. You'll comment on it. Go on into town and begin Day 3.

END OF DAY 2!

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

5.BURKITTSVILLE DAY 3:

You wake up in your and notice that you need more supplies before heading back into the forest. The Deputy will stop by and hand over the Police Report on the child killings. He'll also give you a Stick Figure (Twana) from Parr's cell. Read the Police Report before leaving your room. Go speak to the innkeeper to send a telegram.

Go to the Church and speak with the pastor the go to the Schoolyard and speak with the Little Girl, Mary Brown. She appears to be talking with someone, but there is no one around. You'll record her conversation. Head for the Library and speak with Mr.Durant. He'll provide you with a book. After going through it, return the book. After returning the book to him, talk to him again and he'll give you a book about Native Folklore. After jotting down more notes in your notebook, return the book to him once again. Talk to him again and he will give you a little information about Robin Weaver.

Leave the Library and head back to your room. Stop by the Motel Office and ask about your parcel then exit. As you exit Office, Justine appears in a car and will give you supplies. Go back to your room and analyze the recordings from the woods and Mary Brown. Below are the settings you should use in order to correctly "analyze" the recordings:

MARY BROWN'S RECORDING:
4-BASS 2-TREB 5-FREQ. PITCH = 2nd "slot" from the left
PLAY THE RECORDING FORWARD

WOODS RECORDING:
2-BASS 5-TREB 3-FREQ. PITCH = 2nd "slot" from the right
PLAY THE RECORDING BACKWARDS

Get ALL of your gear and head for the Woods. As you exit the room, The Sheriff will stop you outside and tell you that he's watching you. As you enter the Schoolyard, the Teacher exits the schoolhouse and tells you about the arrest of Kohl at the General Store. They found the judge's dead body in the store. So leave the Schoolyard and go to the General Store. Talk to everyone. Head for the forrest again.

END OF BURKITSVILLE DAY 3!

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

6.FOREST - DAY 3:

Enter the Forest and fight your way through. Your objective this time is to go all over the Forest, and uncover different locations from your previous visit in Day 2 (check map often). When you have done that, go and visit the Indian (Asgaya). When you've visited Asgaya, exit his hut and make your way to the thin pathway that leads to the backside of Parr's House. Standing and facing the thin pathway put away your flashlight and/or any weapons you might be carrying. Scroll through your Inventory and select PARRS TWANA. An event will be triggered. Start walking towards the house. You'll discover the house BEFORE it was burned to the ground. You've just entered through a time Portal. Get the page from Parr's Diary on the floor by the stairs leading down to the basement. Get the 2nd page of the Diary in the fireplace on the main floor. Turn around from the fireplace and get the bullets on the floor next to the bookshelf. Exit through the opening on your left and go up the stairs to the 2nd floor. Enter the room on the right, get the First Aid Kit and the 40 bullets from the box on the floor. Go the adjoining room. Exit to the hallway, turn left and enter the Bathroom at the end of the hallway. Get the 3rd page of the Diary in the Bathroom. Look out the window and watch the children

Now go up to the 3rd Floor. Walk to the end, turn left, and get the 4th page of the Diary. Walk towards the drawings on the wall and you'll get a REAL TWANA. Now go down to the basement. Watch and then pick up the sketch left by Kyle. Use the "ESC" key to exit the closeup of the sketch. Turn your Spectral Proximity Sensor ON and exit the basement. Exit the house.

Use the "Sketch" in your Inventory and find the old map you used before. Also use your COMPASS to find your way to Coffin Rock. Move towards the water and you'll find and pick up the lost Teddy Bear (Mr. Brownie) that belongs to Mary Brown. Now return to the Portal (thin pathway leading to the rearside of Parr's House) and use the REAL TWANA. Be sure to put away all your weapons and items before hand.

After returning to the REAL WORLD, leave this area and make your way towards Asgaya's hut. Before you reach this area, you will be confronted by a huge Stick Figure. As the Stick Figure approaches you and moves away from the main area where it "rests", kick the Stones around the central area where the Giant Stick Figure sits. This will cause the Stick Figure to fall apart. After you've destroyed the Stick Figure, Jonathan Prye talks to you. He tells you he left a Journal at Coffin Rock. Before going to Coffin Rock to get the Journal, return to Asgaya. Follow the WHITE OWL to Asgaya. Asgaya tells you that the little boy is possessed by a Demon and wants you to find out Demon's name. Get the ammo from the two suitcases and the First Aid Kit from the table before you leave.

Head back to Coffin Rock. When you make it to Coffin Rock, you'll see a cutscene for finding the Journal. Look at it carefully in your Inventory. Return to Asgaya and talk to him. The Teddy Bear, you realize, belongs to Mary Brown, thus making her the next victim of the boy possessed. To find the Bleeding Boy Twana, take him to Coffin Rock and use him as a distraction for the Demon. Leave Asgaya's and head back to Town.

END OF FOREST DAY 3!

Copyright © Ville Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

[sivu 1 | sivu

2 | sivu 3 | sivu

4 | **sivu 5**]

7.BURKITSVILLE - DAY 4:

Visit the Schoolhouse and speak to the Teacher.

Exit the
schoolyard and an event will be triggered. Enter the Church and walk up to the Altar. A conversation involving you, the Pastor, and Mary will take place. You'll find out that Kyle is in the back room. RUN off the Altar and through the back door. RUN FAST after Kyle. Catch up to him in the Street. DO NOT allow him to make it to the Sheriff's Office or you'll be arrested. When you catch up to him in the Street, you'll "free" him from the

Devil's
hold. You'll have a converstation with Kyle. After the conversation, you'll see the Pastor exit the rear of the Church with Mary.

Run BACK to the Main Street. Turn and run PAST

the Town Hall
and turn right, between the schoolyard and the Town Hall. Meet up with the Pastor and Mary. He'll drop the Shovel he's carrying. Pick up the Shovel. Chase after the Pastor and Mary as they head for the schoolyard fence that leads to the Woods. Hit the Pastor with the Shovel BEFORE he reaches the schoolyard gate. After you've knocked out the Pastor, Mary will talk to you. She'll give you 3 clues and then tell you you're NEXT to be killed. The Sheriff and Teacher will show up and want to know what has happened. The Pastor will wake up and a group of Demon Specteres are let loose. RUN into the forrest. You'll be surrounded by heads. As you escape, you'll be hit by lightning and the heads

will disappear. An Old Woman appears. Follow the Old Woman to her House. Walk over to her and talk to her several times before she responds. She'll tell you to get the page off of the wall. Turn and walk towards the Front Door. Look at the wall on the right side standing inside the house. Get the page, then get the Stick Figure (Twana) she gives you with the page. Leave the house and return to Town. As you enter the schoolyard, you're met up by the Sheriff, the Pastor, Mary and the Teacher. Stranger will show up and you two will head back to the forest. When Stranger disappears, head back to Asgaya's hut. Talk to him quickly and then leave and head for the thin pathway leading to Parr's House.

Use your map to find the path quickly. Stand

outside the thin pathway
and use the Weaver Twana. Then watch. Use your Bleeding Boy Twana and the trap will be set.

Now fight your way back to Coffin Rock. Move to

the boy's body in the
center of Coffin Rock. As soon as Stranger appears, shoot the Demon, take the boy and RUN back to the Thin Pathway leading to Parr's house. If the Demon reaches you before you can figure out which way to turn and go, you're dead. Game Over. Keep trying over and over again, until you succeed in reaching the spot where the trap has been set. If you FOLLOW STRANGER as he leads the way, you'll get there faster, and SAFER. The Ending starts when the Boy is rescued and safe within the Twana's.

END OF GAME!!!

Copyright © Ville

Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

[sivu 1 | **sivu 2**]

After defeating the stick monsters and rebel ghosts, take the axe from the tree stump. Go right toward the creek, and you will see a tree that looks as though someone was trying to chop it down. Use your axe to finish chopping down the tree and cross over to the other side.

Walk up the hill to the graveyard. After the cutscene, kill the ghosts with your saber. Click on the glowing tombstone to the left of the entrance. After shooting the dogs, take the rag doll next to the grave. Take the shovel. Use the shovel on the grave. Take the skeleton arm.

Keep following the path until you reach Coffin Rock (it goes without saying that you will be fighting your way through stick monsters and ghosts).

After the cutscene, approach the possessed Robin in the center of the ritual. Go toward Robin and watch the cutscene. After working your way back to Coffin Rock, go into the creek and enter the cave to the right of the waterfall. Watch some more cutscenes.

Go down the path from the top of Coffin Rock until you see a huge pile of green glowing stones to the right. Approach the stones, and after the cutscene, place the bundled herbs at the foot of the stones.

Follow the path to the right, and there will be another tree to use your axe on (there is a twana hidden behind the stump at the top right of the screen). Run across the tree as before while avoiding the hands. Follow the path until you come to another pile of glowing stones. After the cutscene, place the lantern at the foot of the stones.

After another cutscene, follow the path until you reach another pile of stones. Place the bugle at the foot of this pile of stones.

Go back to Coffin Rock. Go to the left of the screen, and you will find the last pile of stones. Use the skeleton arm on this pile. There is now a timed sequence for you to get back to Coffin Rock. But if you do the stones in the suggested order, you will have more than enough time. Approach Robin and give her the rag doll. Watch the cutscene and then go back into the cave by the waterfall.

It does take some strategy to get through the cave. Search around, and you will find some ammo and health twanas. Use your cross to kill spirits and the saber on the wild dogs. Closed passages will open as you dispose of foes until you eventually find yourself in the basement of the Parr house.

If you need health, then do not go into the room left of the fireplace. Go outside first and you will find two twanas. Go back into the house and enter the room left of the fireplace. Defeat the creature by using your sword. A final cutscene ends the game.

Copyright © Ville Ikkala

DISCWORLD NOIR

ACT 3
Ihmissutena kun nyt filminpätkän jäkeen olet voitkin heti kokeilla uutta taitoasi. Seuraa vaaleanpunaista hajua jossa on pilkkuaj "Magenta with sparkling dots". Päädyt kasinolle paikkaan jossa sinut murhattiin. Kalkkiviivan vierestä löydäy tukun sammalta kaappaa se mukaasi. Seuraa taas vaaleanpunaista hajua. Päädyt temppelin taakse hautausmaalle. Katso ikkunaa ja edelleen varjoa ikkunassa. Päättelet sen olevan Temppelissä oleva pappi "Mooncalf". Lähde pois toimistoosi.löydät Nobbyn komppaamasta laatikoitasi. Jos häneltä jää sorkkarauta ota se jollei jää niin voit hakea sorkkaraudan samoilta kärryiltä joilta veit sen ensimmäiselläkin kerralla. Nobby kertoo myös kolmesta muusta murhasta jotka tapahtuivat ns. kuolemasi jälkeen. Näihin murhiin tarvitsee saada hieman lisätietoa.

Mene ensin palatsin sienustalle ja muuntaudu sudeksi. Tyhjien tynnyreiden päällä leijjuu pieni vaaleanpunainen hajutäplä vertaa murhaajan hajua läiskään ja huomaat niiden olevan identtiset. Mene kahvilan viinikellariin (Jos Nobby ei jätä sorkkarautaa voit ottaa sen kärryiltä matkalla viinikellariin) katso osoitteistoa ja huomaat linnan osto määräyksen. Käytä sorkkarautaa tynnyreihin. Pääset tynnyrin kuljettamana linnaan. Lähde varastosta käytäville. Kulje eteenpäin ja nurkan taakse. Vasemmalla puolella pitäisi nyt olla kaksoisovet (Jos ei ole vaeltele niinkauan linnassa kunnes sellaise tulevat vastaan). Muuntaudu sudeksi ja "käytä" ovia kuulet miesten keskustelevan. Saat tietoosi miten palvelija "Clerk" murhattiin. Päädyt toimistoosi. Lässytysten jälkeen matkaa baariin. Lue ilmoitustaulua. Saat selville yliopistussa "Unseen University" on työpaikka auki. Mene pukuhuoneeseen ja muuntaudu sudeksi. Haista pullosta tulevaa hajua. Ihmisenä ota pullo ja lähde.

Mene kartanoon puhumaan countille öh tai siis kuolemalle. Tarjoa sammalta analysoitavaksi ja Count herää senverran ehtiäkseen antaa sinulle vapauden käyttää kirjastoa. Mene kirjastoon. Käytä sammalta kortistoon "Index cards". Saat vihjeen viemäri "Severs" jota voitkin heti tutkia kortistosta. Saat selville viemärin sisäänkäynnin. Lähde kirjastosta ja puhu palvelijalle. Kysy Carlottaa ja kun palvelija on lähtenyt muutu sudeksi. Huomaat Carlottan olevan myös ihmissusi. Mene kahvilaan tapaamaan häntä. Kun olet jutellut Carlottan kanssa lähde kahvilasta ja mene viemäriin. Kävele ensimmäisestä käytävästä. Muutu sudeksi ja seuraa vaaleanpunaista hajua. Päädyt uuteen paikkaan muutu jälleen sudeksi ja seuraa toistamiseen hajua. Onkalossa tutki roskia. Ota kulta riipus. Hiiren kanssa ei tarvitse lässyttää joten pois viemäristä vaan. Mene palatsiin ja sieltä keksijän selliin. Näytä kulta riipusta Two Conkersille tai keksijälle ja saat tietoosi Anu Anun temppelistä Al Khalissa. Mene kartanon kirjastoon katso Anu Anua kijaston korteista ja huomaat kirjasta puuttuvan sivun.

Mene yliopistoon ja puhu siivoojalle Mrs Fomes petaajan paikasta "Bedmakers job" ja hyväksy työ. Mene sisään ja muutu sudeksi. Katso liitutaulua. Käytä Anu Anu vihjettä liitutauluun hämätäksesi oppilaita tutkimaan aihetta. Lähde käväise kartalla ja palaa takaisin. Viimeisestä kaapista pitäisi löytyä kirja temppeleistä. kokeile kultariipusta kirjaan ja saat sen auki. Sisällä on lista Anu Anu kultin jäsenistä. Mene viereisestä ovesta aivan käytävän perälle jossa tapaat ovivahdin "Bledlow" puhu taikurin murhasta ja saat selville kuinka hänet tapettiin. Ennen lähtöäsi puhu vielä Mrs Fomesille taikurin murhasta ja hän kertoo sinulle kuolleen miehen tarpeettomista saappaista "Dead mens pointy boots". Mene poliisilaitokselle kysy Nobbylta kauppiaan murhasta. Nobby ei paljasta muuta kuin Kauppiaiden majapaikan joka on sama paikka mistä miekka löytyi, mutta eri rakennus "Merchants guild". Sitten tulee pelin ovelimpia jekkuja omasta mielestäni. Puhu ovimiehelle hän ei kerro mitään kauppiaan murhasta sen sijaan kysy häneltä kuolleen miehen arvottomista kengistä ja kauppias tyhmänään möläyttää alun miten murha tapahtui, mutta ei kuiten kaan kerro. Sitten kartanoon katsomaan kuolemaa. Kerro kuolemalle kauppiaan murhasta ja Lewton viilaa automaattisesti kuolemaa linssiin tietämällä miten kauppias kuoli. Kuolema menee tietysti korjaamaan Lewtonin möhläyksen vaikka hän ei

saisi sitä kertoakkaan. Ennen lähtöä puhu vielä Carlottalle ensim Reiginin murhasta, sitten Malachiten murhasta ja lopuksi hänen alibistaan. Saat selville Carlottan palvovan Erata nimistä jumalaa. Käväise kirjastossa etsimässä hieman lisätietoa kyseisestä jumalasta.

Mene temppelin perälle jossa tapaat Mooncalfin, jonka näit hautausmaan ikkunassa. Näytä hänelle listaa nimistä. Mooncalf järkyttyy. Mene hautausmaalle ikkunan taakse ja muutu sudeksi. Kuuntele ikkunan takana mitä Mooncalfilla on sanottavaa toiselle häiskälle joka on Mooncalfin vieressä. Saat tietää uskovien kokouksesta. Mene temppeliin ja Malaclypsen työ puhu uskovien kokouksesta ja Eratasta sen jälkeen palvontapaikasta "Inner Sanctum". Malaclypse päästää sinut alttaripaikkaan. Katso alttaria ja piiloudu alttarin alle. Kun Mooncalf tulee ja lopettaa lässytyksen ja hymni alkaa soida kaada hajuvettä hänen kengileen. Seuraat Mooncalfia heidän lymypaikkaansa "Sanctuary". Päädyt toimistoosi joten mene takaisin. Katso freskoa ja sitten outoa kuviota. "Käytä" kuvia ja Lewton kirjaa ne ylös. Mene kartanon kirjastoon. etsi tietoa ensin symbolista, sitten Elver symbolista ja lopuksi Nylonatheptistä. Saat selville murhamerkeistä.

Mene takaisin lymypaikkaan ja käytä palvelijan, taikurin, kauppiaan murhia sekä sarjamurhia karttaan. Saat selville murhakuvion sekä teatterin sijainnin "Dysk theatre". Sitten laitat vielä murhakuvion kartalle (kuvio jossa ei ole silmää keskellä). Saat selville paikat missä ei vielä ole ollut murhia. Mene teatteriin ota katsomonpenkillä lojuva esite. Sitten vaan kartanon kirjastoon. Ota selville esitteessä mainostettu näytelmä kortiston avulla. Saat tietää murhista joita on näytelmässä. Katso lisää tietoa näytelmämurhista kirjastosta. Mene lohikäärmeen kadulle "Dragon street". Hieman sorkkarautaa kaupan ikkunalautoihin ja sisällä ollaan. Tongi roskia laittialla ja huomaa irtonainen luu. Mene teatteriin ihan lavan eteen ja muuntaudu sudeksi. Huomaa merkit seinässä. Kokeile silmämerkkiä "Elver sign" koloihinseinässä. Avautuu salaovi eli sinne siis. Käytä kahdeksan suuren tragedian vihjettä (eight great tragedies) karttaan lattialla. Saat selville luun merkityksen kaupan lattialla ja seuraavan murhan paikan. Siis mene puistoon "Wizard´s Pleasaunce". Mene piiloon pensaisiin ja katso. Periaatteessa Act 3 loppu.

ACT 4

Seinältä löytyy vaikeasti havaittava kirjoitus ns. käytä kirjoitusta jotta saat sen kopioitua. Warbin lähellä on kivikasa. Tongi miekka esilleja lähde pois. Älä välitä ukkelista näyttämön edessä vaan suuntaa suoraan klaanin lymypaikkaan eli kartta huoneeseen. Tapaat siellä kondon. Kun hän on tenyt itsarin koplaa ruumis ja saat amuletin. Sitten kartanon kirjastoon. Etsi Nylonathep vihjeelle selitys. Saat selville Radian Trapezhedronista. Mene katsomaan keksijää sellissään ja kysy Radianista saat myös tähtikartan Two Conkersilta. Mene temppeliin puhu Mooncalfille amulettista, Kondosta ja lopuksi Foidista. Hienosti tehdyn filkan jälkeen mene Rhodanin verstaalle paikkaan jossa Malachite oli ollut. Ota siteet ja näytä niitä Rhodanille. Puhu sen jälkeen Foidista ja Rhodan paljastaa sinulle paikan missä Foid on. Siis lohikäärmeen kujalle. Avaa kauppaa vastapäätä olevan talon ovi. Kysy amuletista ja saat selville Gelidin. Mene yliopistoon josta saat potkut. Mene poliisilaitokselle. Puhu Nobbylle Gelidistä ja pienen suostuttelun jälkeen hän antaa sinulle etsintäluvan jonka avulla pääset yliopiston kirjastoon tai ainakin kirjaston ovelle asti. Muutu sudeksi ja päädyt automaattisesti tähtitorniin. Siellä tapaat psykon tähtitieteilijän Strapin puhu Horstista, Gelidistä ja Radianista. Lopuksi "Taunt Strap" otsake ja kaikki on selvää.

Observatoriossa käytä karttaa jonka sait Two Conkersilta lattiaan. Valitse tylsin tähtijoukko "Small group of boring stars". Sitten käytä kaukoputkea. Saat selville Radian on piilotettuna mausoleumiin. Ota lattialta minikaukoputki ja suuntaa Mausoleumiin. Käytä kaukoputkea taivaaseen saat selville oikean haudan. Käytä patsaan päätä ja hauta aukeaa. Mundyn kolikko käy tappiin avaimeksi. Lässytä zombien kanssa sitten uhkaa häntä tai sitä miekalla. Saat vihdoin jalokiven. Lähde pois ja törmäät Horstiin ja Ilsaan. Luovutat miekan ja päädyt toimistoosi. Käytä jalokiveä ja saat tietää Horstin olevan sillalla. Sinne siis. Hoideltuasi Horstin ja Carlottan sinulla on miekka. Mene palatsiin ja edelleen keksijän selliin. Potkaise kivet rampilta "Rubble". Mene keksijän luo ja hän laittaa koneen valmiiksi. Ennen lähtöä Ilsa ilmestyy paikalle eikä anna sinun lähteä. Käytä silmäkuviota lentohärveliin käytä lentohärveliä ja matkaan... Act 4 loppu ja koko pelin loppu.

Copyright © Ville

Ikkala

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

<u>Objective 2: Stop Ozzie and LeChuck from getting the Ultimate Insult</u>
Jambalaya Island™

First look at the blue painting. You'll notice that the Ultimate Insult consists of 3 parts:
Bronze hat (Under a boulder on the beach of Knuttin Atoll)
Silver monkey head (In Planet Threepwood)
Golden man (By winning the diving competition)

<u>The Golden Man:</u>
Go to Starbuccaneer's™ and pick up a free sample of mini-bagel with Smear Whiz™ on it and eat it. Go to Stan's Time Share stand and pick up time share brochure. Go to the Diving Competition and talk to Marco de Pollo about everything. After that use juicy wad of chewed up bagel chunks and Smear Whiz™ with baby seal oil. Talk to Diving Judges about everything and Challenge Marco de Pollo. Just do something and talk to each judge (separate) about what was wrong with your dive. The hippie judge tells you that you have to copy Marco de Pollo's moves. So when Marco performs for example Keelhaul, Rum Barrel, Keelhaul. You have to do the same. Moves are:
Keelhaul - Up
Rum Barrel - Down
Spinning Swordsman - Right
Alfa Monkey - Left
The grouchy judge tells you he's been bribed by Ozzie to make sure that Marco de Pollo always wins. Look at Stan's time share brochure and use it on the grouchy judge. Now he gives you an honest rating. The wise, old judge tells you your diving splashes are to big. So you'll need something pointy. Go to the ship and next to it is a little rowboat.

Use it and row to Knuttin Atoll. Go to the school and mess up. Now you have the Dunce cap. Go back to the Diving Competition. Challenge Marco de Pollo and when you're up wear the dunce cap and copy his movements. Now you have to start. Just do something and watch Marco de Pollo fail. Now you have won the trophy.

The Silver Monkey Head:

Go to Starbuccaneer's™ and look at the shopping bag next to the woman. Pick up the Starbuccaneer's™ Logo Mug. Go to Stan's Time Share stand and pick up the jar of glue next to the door. Go to the Micro-Groggery and use the jar of glue on the strange contraption. Talk to the bartender about everything and when you're done with "bullriding" you get a coupon for Planet Threepwood. Go there and look at the menu and order some food. Pay with the coupon and when you sit down talk to the Jolly Pirate and agree with the free painting. Combine the glue with the Monkey Mug Caricature and combine that with the Starbuccaneer's™ Logo Mug. Use the fake Monkey Mug with Monkey Mug.

The Bronze Hat:

First talk to the tourist next to the statue of Tiny LaFeet about everything.Go to Starbuccaneer's™ and look at coffee cup behind the window (from the outside). Go in and pick up the cup behind the bushes. Have it refilled by the Starbucaneer's™ counter clerk and go to Knuttin Atoll. Talk to the LeChuck puppet and press the first line twice. Now you get to talk to the Guybrush puppet. Ask him twice about talking to the puppeteer. When the puppeteer appears say "I'll just leave you alone" and he stay's up for a while. Make use of this by using the blue painting on him. He runs away and now you can pick up the puppets. Go to the school and use the fire alarm. Now the old hag runs away and you can go in. Go to the treasure-chest fast and pick up the whistle in the chest.Use it and you'll notice that it sounds like a parrot. Go to the beach and talk to the pirate about everything. Go to the right and you'll see a LOT of boulders. Proceed to the first boulder and use the parrot call. Use the cup of groggocino on one of them and find out which one tells the truth. Now follow the truth-telling parrot's directions to the right boulder. When the truth-telling parrot says nowhere on your question where the hat is buried than that's the right boulder. Use the hand

puppets on the big boulder and look at the cut-scene.

Act III: Escape from Monkey Island™

Objectives:
- Get off Monkey Island™
- Stop Ozzie and LeChuck from using the Ultimate Insult
- Buy new shoes (We're still stuck with this one J)

Obective 1: Get off Monkey Island™
First of all walk to Campsite and pick up the coconut. Go to the Canyon and pick up the banana picker next to the cactus. Go back to the beach and use the banana picker on the banana's in the tree 3x. Offer banana to Timmy and go to the Canyon. Walk into the Mineshaft. Make sure Timmy keeps following you. Walk all the way back and use vent.Use banana with vent. Now Timmy jumps inside and you have to use the vent again to close it. Use banana with portal and the door opens. Enter tube and use banana picker with weed whipper (anyone said WEED?). Exit and proceed to Vista Point. Pick up a rock and throw it into the right side of the cliff. Now read carefully (I will only type this once):
When the rock appears in the 2nd shaft make sure you already have another rock and throw it into the middle one as soon as the roots move. Pick up another rock and throw it into the left side of the cliff as soon as the left root moves. Throw another one in the left side when the middle root moves. Now one rock should fall into the lava and create a pool. Then go to the lava field and a monkey will throw a milk bottle away. Go back and enter the volcano castle (Cathedral of LeChuck). Use the banana picker with shields right over your head when you enter. Go on and talk to the ghost priest about everything and convince him so you can ride a boat. Make sure you ride towards the milk bottle and use the banana picker on it. End up in the pool of lava and use the weed whipper with patch of weeds. Go to the monkey village and talk to Jojo jr. about everything. Now you know about Monkey Kombat. Use shields next to the monkey with the accordion and pick it up. Now you have to fight several monkeys with Monkey Kombat. We can't help you with

the moves (random). Another thing that's random is the stance that defeats another one.For example: Drunken Monkey defeats Anxious Ape in the one game, it might LOSE in the other game. (Bummer L) Once you've defeated Jojo jr. go back to the lava field and use the palm tree. Walk over it and go to Herman Toothrot. Throw the coconut to Herman's head. After that Throw the milk bottle and finally throw the accordion. After the cut-scene talk to him about everything. Go to the Monkey Head (2nd biggest Guybrush has ever seen). Use the bronze hat with the monkey head and use the banana picker with monkey nose. Go inside and use Mêlée Island™ Gubernatorial
Symbol with prominent slot.

Act III+: Guybrush kicks unusually large butt

<u>Objective 2: Stop Ozzie and LeChuck from using the Ultimate Insult</u>
After the cut-scene pick up really big plank on the right and use it with short tower. Climb short tower and jump on really big plank.
Use the excessively large switch.

After the cut-scene you're up to the final battle in MONKEY KOMBAAAAAAAAAT!!!!!!! This is quite easy if you know all the moves. First of all…you can't win. L BUT you can't LOSE either J the trick is to irritate him by drawing 3x.
After you've done that enjoy the ending!

But if any of you can find those damn shoes tell us where they are!!! J

Copyright © Ville

Ikkala

GRIM FANDANGO

[ensimmäinen vuosi | **toinen vuosi** | kolmas vuosi | neljäs vuosi]

Toinen vuosi

Rubacava
Olet ylhäällä, omalla terassillasi. Mene sisään ja kävele peremmälle huoneeseen. Seinän vieressä olevalla kirjoituspöydällä on kirje. Ota se. Poistu huoneesta.

Näet Glottiksen soittamassa pianoa. Mene alas. Voit puhua Glottiksen kanssa, mutta jatka sen jälkeen baaritiskin taakse. Ota keltainen pullo. Jatka takahuoneeseen.

Mene puhumaan sohvalla istuvan miehen kanssa. Jatka keskustelua kunnes hän mainitsee väärentäneensä vedonlyöntilipukkeita. Kysy miten hän niitä onnistui tekemään. Saat lipukkeenväärentäjän.

Mene takaisin, ylös rappusia ja aulasta ulos. Kävele alas portaita. Näet Mechen lähtevän laivalla miehen kanssa. Ainut keino päästä perään on vanha laivanromu.

Puhu kapteenin kanssa. Kysele mahdollisuuksista päästä mukaan reissulle. Keskustelun kuihduttua, poistu laiturilta. Ota ensimmäinen reitti oikealle (kuvassa ylöspäin). Tulet "Blue Casket"-klubille. Mene sisään.

Seuraa tarjoilijaa peremmälle. Näet Lolan. Lola ottaa erittäin paljastavan kuvan, ja Nick lähtee perään. Puhu Olivian kanssa kunnes kyllästyt. Kävele päin vasemman seinän kaksoisovia. Tulet keittiöön. Puhut tarjoilijan kanssa. Et tee täällä vielä mitään, joten voit mennä takaisin.

Puhu etuvasemmalla istuvien kolmen miehen kanssa. Näytä heille Salvadorilta saamasi kirje. Ota punainen kirja pöydältä. Mene ulos klubista.

Jatka matkaa hissin ohi (kuvassa vasemmalle). Näet mehiläisiä. Puhu heidän kanssaan, kunnes kaikki on sanottu. Näytä heille saamasi kirja. Mehiläinen joutuu arestiin. Tarvitset asianajajaa.

Mene takaisin Mannyn klubille (käyttäen vaikkapa hissiä "Blue Caket":in vieressä ja jatkamalla sieltä ylöspäin). Mene alas casinoon ja puhu Charlien kanssa. Kysy "Yhdistys"-korteista ("Union card"). Charlie kertoo ongelmistaan ja pyytää sinulta apua. Saat VIP-kortin.

Mene näyttämään korttia Glottikselle. Glottis juksee paikalta kortti kädessään, varmaan VIP-klubille. Mene ylös ja jatka ulos. Lupe huutaa sinut takaisin. Lola oli jättänyt sinulle avaimen, mutta joku on ehtinyt ottaa sen ennen sinua. Mene ulos.

Mene tulemaasi reittiä takaisin (hissi). Alhaalla, mene keskusaukealle (pyöreä, keskellä vettä, siltajärjestelmä). Jatka matkaa kolmatta reittiä pitkin, eteenpäin (kuvassa alas oikealle).

Kävele raiteiden yli ja käännää kahvaa reunalla. Jatka taittuvaa siltaa pitkin. Mene portaita pitkin ylös, mutta jää seuraavaan kerrokseen.

Kävele eteenpäin. Tulet hämärälle käytävälle jossa on täytetty kissa lasivitriinissä. Mene avatusta ovesta ulos. Tulet jättimäiselle kissakäymälälle. Ruokapurkin päällä on purkinavaajaa. Ota se. Mene takaisin sisälle ja lue lasivitriinin kyljessä oleva kyltii. Mene takaisin portaille ja jatka ylöspäin.

Jää seuraavaan kerrokseen. Aivan huoneen oikeassa yläkulmassa (seisoessasi portaiden juurella) on oviaukko joka johtaa VIP-klubille, mene sinne. Ota hissi ylös.

Ylhäällä, mene keittiöön (suuri oviaukko keskellä). Näet ison demonin vierittävän tynnyriä, matkalla viinikellariin. Hetken kuluttua tarjoilija tulee ja käskee sinun lähteä. (Mikäli tarjoilija ei heti tule paikalle, seiso oviaukossa hetken aikaa niin että hän huomaa sinut. Hänen mennessään sisään kylmäkaappiin, sulje ovet ja laita viikate kahvojen väliin.

Tarjoilija on lukkojen takana ja Glottis on janoinen. Demoni päättää tulla hakemaan lisää juotavaa omin voimin. Innoissaan, hän tyhjentää koko

tynnyrillisen viiniä.

Keittiössä, kiipeä tikkaita pitkin ylös kaapin päälle ja käytä purkinavaajaa tyhjennettyyn tynnyriin. Tämän jälkeen hyppää itse sisään. Glottis päästää tarjoilijan ulos kaapista ja pyytää lisää viiniä. Demoni tulee ja vie sinut tietämättään tynnyrissä alas viinikellariin.

Nyt sinulla on mahdollisuus etsiä Charlien matkalaukkua. Ota hissi ylös. Matkalla ylös näet suuren aukon seinässä, mutta et voi pysäyttää hissiä. Ota hissi takaisin alas. Tällä kertaa, ota haarukkanosturi mukaasi hissiin. Käännä nosturi niin, että se osoittaa kohti ovea ja haarukka on hissin oven alalaidassa olevan aukon kohdalla (aukkoja on kaksi). Käynnistä hissi, ja mene nopeasti takaisin nosturin ohjaimiin. Aja kohti seinää (muista että haarukan on oltava jomman kumman aukon kohdalla). Hissin tullessa välikerrokselle, haarukka työntyy ulos ja jumiuttaa hissin. Kiipeä alas nosturilta ja mene sen toiselle puolelle kääntämään kahvaa joka nostaa haarukan. Nyt ovi on auki ja pääset sisään. (Voit aina yrittää uudestaan jos et heti onnistu, mutta hissin on tultava alhaalta ylös).

Kävele käytävän päätyyn. Löydät salkun. Avaa se. Tulet takaisin alas. Charlie tulee vastaasi ja ottaa salkkunsa. Samalla hän antaa sinulle "Yhdistys"-kortin jolla saat luvan ottaa aluksen pois kaupungista.

Ota hissi takaisin ylös. Astuessasi ulos hissistä, käänny vasemmalle ja kierrä "keittiö". näet Nick:in. Mene puhumaan hänen kanssaan. Jatka keskustelua kunnes hän lähtee. Ota tupakkarasia pöydältä.

Mene takaisin keittiöön ja ota pipetti telineestä vasemmasta alanurkasta. Ota päähissi (EI viinikellarin hissi) takaisin alas ja mene portaikolle. Seuraa portaita ylös. Juuri tultuasi ulos, kävele pitkin metallisia portaita ylös.

Tulet turvatarkastukseen. Näytä tupakkarasia Carlalle. Sano löytäneesi sen hänen pöytänsä alta. Carla luulee sitä pommiksi ja räjäyttää sen auki. Jäänteiden seasta löydät salalokerossa olleen avaimen.

Tulet alas. Laita avain taskuusi ja mene takaisin ylös. Juo tilkka keltaisesta pullosta, jonka otit baaristasi. Kävele metallinpaljastimen läpi. Kultahiput saavat metallinpaljastimen hälyttämään vaikka olet laittanut kaikki tavarasi pöydälle. Menette takahuoneeseen jossa Carla latelee sukuhistoriaansa. Kysy metallinpaljastimesta. Carla suuttuu ja heittää sen ulos ikkunasta, kissanhiekkaan.

Mene portaita pitkin alas samaan paikkaan josta sait purkinavaajan (iso hiekkalaatikko). Kävele hiekan päällä olevalle rampille ja ota esiin viikatteesi. Käytä sitä rampin reunalla kunnes löydät metallinpaljastimen.

Mene kaupungin poikki "Blue Casket":iin. Mene keittiöön. Ota pipetillä likavettä tiskialtaasta. Poistu rakennuksesta.

Mene mehiläisten luokse. Jatka aallonmurtajaa pitkin majakalle. Käytä avainta oveen ja mene sisään. Näet Lolan joka on "kuolemaisillaan". Hän jättää jälkeensä kortin jonka tietysti otat.

Mene takaisin keskusaukealle (risteys keskellä vettä). Jatka matkaasi junaraiteille. Seuraa raiteita rantaa kohti. Jatka aallonmurtajalle ja kiipeä sisään rakennukseen.

Mene tatuoijan taakse, jääkaapille. Avaa se ja vedä laatikko ulos. Mene nopeasti takaisin vihreän pullon luokse (pullo, josta merimies aina välillä juo). Kun molemmat katsovat toiseen suuntaan, ruiskuta hieman likavettä pipetistä pulloon (tätäkin temppua saa yrittää yhä uudestaan).

Naranjan juodessa lisää hetken kuluttua, hän simahtaa. Tässä tilassa hän ei varmaan pääse töihin! Ota nimilaatat hänen kaulastaan ja lähde ulos.

Mene takaisin "Blue Casket":in eteen (ei sisälle) ja ota hissi ylös (oven vasemmalla puolella) . Mene portaita alas ja sisään ensimmäisestä ovesta Mannyn vasemmalla puolella. Sinun pitäisi tulla ruumishuoneelle.

Ota Naranjan nimilaatat ja heitä ne kukkien sekaan. Anna metallinpaljastin Membrillolle. Nyt hän löytää nimilaatat ja luulee Naranjan kuolleen. Paikka on siis vapaa sinulle.

Mene takaisin kahvilaasi. Näytä Lupelle (narikan hoitajalle) kortti, jonka sait Lolalta. Saat pikkutakin. Tarkista sen taskut. Löydät paperilapun.

Mene takaisin tatuoijan luokse. Näytä saamasi paperilappu hänelle. Saat valokuvan. Mene raviradan vedonlyöntikopeille (samassa kerroksessa VIP-klubin sisäänkäynnin kanssa). Ota esiin Charlielta saamasi väärennyskone ja käytä sitä tyhjään ilmaan (paikassa jossa Manny ei katso mitään).
Syötä numeroiksi 2 ja 6 ja päiväksi tiistai (Tue).

Kaiken tämän sait tietää kuvan avulla: Alakerrassa, lasivitriinin sivulla lukee, että Ilmalaiva Olivia II syöksyi maahan kauden toisen viikon aikana, neitsytmatkallaan. Saamassasi kuvassa näkyy juuri tämä ilmalaiva ja koska se näköjään lensi vain kerran, viikon on oltava 2. Samassa kuvassa näkyy taustalla numero 6 joka siis on lähdön numero. Viikonpäivän saat tietää jos menet puhumaan VIP-klubin sisäänkäynnin vieressä olevan kioskin myyjän kanssa. Hän ilmoittaa sinulle, että kissahattu-päivä on vasta tiistaina.

Kuvassa, katsojalla on päässään juuri tällaineen hattu, joten päivän on oltava tiistai. Ja tämän pelin piti olla helppo?!

Eli, tee vedonlyöntilipuke jossa lukee 2. viikko, tiistai ja 6. lähtö. Anna tämä lipuke vasemmanpuoleisen kioskin myyjälle (kioski joka EI näy portaikko-kuvassa). Saat Lolan ottaman kuvan. Nyt sinulla on jotain jolla kiristää lakimiestä.

Mene takaisin VIP-klubiin, paikkaan jossa puhuit lakimiehen kanssa ensimmäisen kerran. Puhu hänen kanssaan uudelleen. Saat Terryn ulos vankilasta.

Mene katsomaan mehiläisten mielenosoitusta, paikassa jossa tapasit heidät ensimmäisen kerran. Työkalut on siis jätetty sivuun joten Glottis voisi ottaa ne mukaansa matkalla pois kaupungista.

Nyt on jäljellä vain Glottiksen saaminen pois baarista. Mene takaisin kahvilaasi ja edelleen työhuoneeseesi. Avaa kirjoituspöydälläsi oleva paneeli. Kun oikeanpuoleinen pöytä on valittuna, paina magneettinappia. Pelaamassa ollut poliisi häviää ja paljastaa puuhasi. (Tämän tulisi toimia, mutta ainahan voi yrittää uudeleen ;) Kaupungin mafiapomo pelästyy ja

heittää Glottiksen ulos klubistaan. Nyt voitte vihdoinkin lähteä kaupungista.

LÄHDE: Mikrobitti

Copyright © Ville Ikkala

GRIM FANDANGO

[ensimmäinen vuosi | toinen vuosi | **kolmas vuosi** | neljäs vuosi]

Kolmas vuosi

Laivalla
Olet vuoden aikana saanut ylennyksen kapteeniksi. Olette juuri saapuneet määränpäähänne kun tulliviranomaiset päättävät tarkistaa aluksenne, tai ainakin he väittävät näin...

Olet ulkona komentosillalla. Mene ovesta sisään. Koko miehistösi on ammuttu! Mene tikkaita pitkin alas. Kävele hieman eteenpäin. Miehet huomaavat sinut, mutta Glottis tulee apuun. Pääsette turvaan konehuoneeseen, mutta miehet ovat ulkopuolella ja uhkaavat räjäyttää koko laivan.

Mene oikeanpuoleiselle ikkunalle ja katso ulos. Näet annkuriketjun. Paina ikkunan alla olevaa punaista nappia. Mene takaisin mottoreiden kaasukahvojen luokse. Käytä niitä ja käännä laivaa vasemmalle (nuolinäppäin oikealle). Nyt ankkuriketjun pitäisi olla laivan alla ja ankkuri sen toisella puolella.

Mene laskemaan oikeanpuoleinen ankkuri. Nosta se takaisin ylös. Ankkureiden pitäisi olla kiinni toisissaan. Mene ikkunan luokse ja ota esiin viikatteesi. Käytä sitä vetämään ankkurit ikkunan reunalle. Mene nyt nostamaan ankkurit toiselta puolelta (toinen punainen nappi). Ankkuri repäisee koko aluksen rungon kahtia. Laita nyt moottorit täysille taaksepäin. Laiva repeää kahtia. Lopulta joudutte meren pohjalle.

Et voi lähteä minnekkään, sillä meri on täynnä hirviöitä jotka viihtyvät pimeässä. Hetken kuluttua ohi kävelee hassunnäköinen heppu. Voit puhua hänen kanssaan mutta säästääksesi aikaa, älä pyydä häntä ottamaan teitä mukaan (menette vain kävelylle ja tulette takaisin samaan paikkaan).

Puhuttuasi tarpeeksi kauan, anna hänen jatkaa matkaa kunnes hän alkaa laulamaan ja kääntyy teitä kohti. Seiso niin lähellä, että saat kiinni hänen lyhdystään. Ota siis lyhdystä kiinni ja känny kohti Glottista. Glottis nostaa miehen ylös, saatte hieman valoa ja pääsette lähtemään. (Mikäli et onnistu ekalla kerralla, älä lannistu. Mies tulee takaisin ja voit yrittää uudelleen, kunhan muistat aloittaa keskustelun, niin että hän kävelee tarpeeksi läheltä voidaksesi ottaa lyhdystä kiinni.)

Tulette uponneelle sukellusveneelle jota suuri mustekala vartioi. Kävele kallion reunaa pitkin oikealle, suuren kiven luokse. Näet punaista meriruohoa. Kävele ruohon ohi, kiven ympäri. Chepito seuraa sinua ja juuttuu kiinni. Mustekala ottaa hänet ja pääsette salamatkustajina mukaan.

Maailman reunalla

Tulette maailman reunalle, suurelle rakennuskompleksille. Perillä, mene eteenpäin ovelle ja ota hissi ylös. Jatka eteenpäin kunnes tapaat Mechen suuressa huoneessa. Domino tulee, Glottis putoaa ansaan ja sinut tyrmätään.

Olet sivuhuoneessa. Kaksi lasta istuu häkissä tekemässä lamppuja. Puhu heidän kanssaan kunnes poika heittää sinua hakulla. Ota hakku lattialta ja poistu huoneesta.

Mene hissin ohi ja jatka kunnes tapaat Mechen uudelleen. Hänen vierellään on tuhkakuppi. Käännä sitä niin, että Meche vahingossa polttaa sukkahousunsa (tarvitset hieman ajoitusta). Ota ne roskiksesta ja mene takaisin hissille.

Ota hissi alas. Seuraa valaistua köyttä (kuvan vasemmalla puolella). Tulet työmaalle. Mene Chepiton luokse. Voit puhua hänen kanssaan, mutta anna kuitenkin saamasi pieni vasara hänelle. Saat sen vaihdettua poraan. Anna hänelle nyt sukkahousut. Saat aseen.

Mene takaisin Mechen luokse ja anna se hänelle. Meche ottaa ohjat omiin käsiin ja joutuu tämän tuloksena lukkojen taakse.

Mene takaisin hissiä päin kunnes kuulet hänen huutavan ja näet lukitun oven. Tarvitset oikean yhdistelmän, mutta et tietenkään voi saada sitä. Ota esiin pora ja käytä sitä oven saranoihin. Et saa ovea auki, mutta paljastat

lukkojärjestelmän. Käännä oven pyörää kunnes kaikki keltaiset palat ovat sileä puoli kohti seinää (laita ensin ylin pala, käännä sitten pyörää kunnes seuraava pala on paikoillaan jne.). Oven ja seinän välille muodostuu rako. Käytä viikatetta siihen. Viikate jää lukon väliin, joten voit avata oven (käännä kahvaa oven vasemmalla puolella). Ovi aukeaa.

Pääset sisään, mutta Meche on hävinnyt. Sulje ovi perässäsi (kyllä, kuulit oikein!). Tämän jälkeen käytä viikatetta oven yläpuolella olevaan metallirasiaan. Salaovi avautuu. Löydät Mechen, mutta olette loukussa.

Mene salahuoneeseen. Avaa ylin laukku kasassa. Nyt siis tiedät Hectorin ja Donin suunnitelmat, mutta tämä ei kohenna tilannettanne.

Katossa on putkia. Käytä viikatetta halkaisemaan yhden niistä. Vettä tihkuu sisään, mutta tämä ei auta teitä. Mene sulkemaan putken hana huoneen oikealla puolella. Vesi valuu ulos tietyn laatan kohdalla, joten siinä täytyy olla jonkinlainen reikä! (Jos et huomannut katsoa oikeaa kohtaa, voit aina avata ja sulkea hanan uudestaan.)

Mene takaisin edelliseen huoneeseen ja ota mukaasi lattialla lojuva kirves. Se on painava, joten sinun on raahattava sitä perässäsi. Laita kirveen pää sen laatan päälle, josta vesi valui ulos. Nosta se nyt ilmaan ja pudota se lattialle. Jos teet näin oikeassa kohdassa, laatta menee rikki ja pääsette pakenemaan.

Tulette rannalle. Sinun on siis löydettävä laiva. Mutta mistä? Mene takaisinpäin. Näet kaksi suurta hammaspyörää täydessä työssä. Kävele ylös ramppia niiden ohi ja edelleen ylös tikkaita suureen nosturiin. Laske ketju alas niin että koukku putoaa rannalle. Poistu nosturista ja mene koukun luokse ja käytä poraa iroittamaan ketju siitä.

Mene nosturiin ja aja sillä toiselle puolelle saarta. Laske ketju alas, se jää liukuhihnan yläpäähän. Poistu nosturista ja mene alas liukuhihnaa pitkin. Seuraa liukuhihnaa koko matkan kunnes pääset kiipeämään alas ankkurikettinkiä pitkin. Näet Glottiksen.

Mene puhumaan hänen kanssaan. Tässä olisi siis laiva teille, mutta miten saat sen pois täältä? Kiipeä takaisin ylös kettinkiä ja edelleen liukuhihnaa

pitkin. Juuri ennen kuin hihna alkaa nousta ylämäkeen, sen vasemmalla puolella on kaasukahva. Hyppää pois hihnalta ja käännä kahvaa. Ketju pääsee tulemaan alas aina laivalle asti. Käännä kahvaa uudestaan niin, että ketju kasaantuu yhteen kohtaan. Käännä jälleen kahvasta ja ketju jää kiinni laivan ankkuriin.

Nyt voit mennä takaisin liukuhihnalle ja ylös nosturiin. Nosta ketju ylös. Laiva seuraa mukana ja olisitte jo lähtövalmiita, mutta yksi ongelma löytyy vielä. Päästääksenne pois, teidän on murtauduttava koralliriutan läpi. Lisää hommia sinulle...

Mene takaisin suureen nosturiin, aja aivan laitaan (vasemmalle) ja laske ketju alas. Ketju jää hammaspyörien väliin. Nosta se takaisin ylös ja pyörät irtoavat. Nyt olette vihdoin valmiita lähtemään! Mutta kesken kaiken Domino tulee haastamaan riitaa. Olette kaksistaan sukellusveneellä.
Ota esiin viikattesi, mutta älä lyö Dominoa. Iske sen sijaan viikate mustekalan silmään. Mustekala luonnollisesti häipyy ja sukellusvene joutuu törmäyskurssille laivanne kanssa. Suuret hammaspyörät sattuvat olemaan juuri sopivalla paikalla ja Domino on poissa pelistä. Olette vapaita lähtemään.

LÄHDE: Mikrobitti

Copyright © Ville Ikkala

GRIM FANDANGO

Neljäs vuosi

Taivaan portilla

Glottis joutuu jälleen pulaan, joten sinun on kai mentävä apuun. Mene alas portaita ja jatka niin alas kuin pääset (kuvaruudun vasen alakulma). Tulet parkkipaikalle, jossa lojuu vanha arkku. Avaa se. Löydät vanhan asiakkaasi jonka antaa sinulle mukin. Laita se taskuusi ja mene takaisin ylös.

Näet miten epärehellisille, junalippujen ostajille käy. Mene portista sisään. Näet Chepiton kävelemässä vesialtaassa. Mene takaisin ulos ja alas portaita. Portinvartia kuitenkin pysäyttää sinut ja antaa sinulle paperilapun. Lue se. Nyt voit mennä alas. Jää kuitenkin pois puolessavälissä.

Tulet Glottiksen luokse. Hän on kipeä. Pikkudemonien selitettyä asian laita sinulle, puhu Glottiksen kanssa.

Eli, sinun on saatava Glottis terveeksi uudella autolla ja siihen tarvitset jonkinlaista polttoainetta. Mene alas saman huoneen portaita ja avoimesta oviaukosta sisään. Tulet keittiöön. Keltaisen telineen alla on laatikko. Avaa se ja ota sieltä rätti. Laita se taskuusi ja ota esiin saamasi likainen muki. Laita se keltaiseen telineeseen.

Mene ulos huoneesta, etualalla, seinän vieressä olevien öljytynnyrien luokse. Kasta rätti öljyyn. Mene takaisin keittiöön ja laita rätti leivänpaahtimeen. Rätti syttyy palamaan, ja pikkudemonin tullessa sammuttamaan sitä, muki syttyy tuleen. Siinä on polttoaineenne!

Pääsette käyttämään Glottiksen piirtämää vaunua. Matkalla Glottis herää ja kauhuissaan hän riuhtaisee kärryn raiteilta. Putoatte veteen

ja tulette maihin Rubacavassa.

Rubacava

Glottis muistaa autonne. Mutta kauhistus (oli tarkoitus sanoa "&%¤/#¤", mutta sensuuri iski jälleen), joku on virittänyt ansan sen ympärille, ettekä pääse jatkamaan matkaa! Ansa on siis purettava.

Mene tervehtimään kapteenia, joka lähetti teidät matkaan laivallaan. Kerro mitä on tapahtunut ja kapteenin lähdettyä, ota pullo pöydältä.

Mene "Blue Casket":iin. (Kai muistat paikan?) Mene peremmälle ja koputa suljettuun oveen. Tapaat vanhan tuttavan. Mene keittiöön. Ota esiin pullo ja täytä se tynnyristä.

Mene takaisin Mechen ja Glottiksen luokse. Näytä pullo Glottikselle. Tämä juo sisällön ja vaatii heti lisää. Manny kertoo mistä sai litkun ja Glottis menee juomaan koko tynnyrin. Hänen tultua takaisin, puhu hänen kanssaan. Yhtäkkiä Glottis alkaa voimaan pahoin ja oksentaa lattialle. Nyt dominopalikat on peitetty oksennuksella, mutta tämä ei aivan riitä...

Mene moikkaamaan tatuojaa joka edelleen asuu aallonmurtajalla talonhäkkyrässään. Näköjään hän on nukkumassa, joten voit tarkistaa seinäkaapin sisällön. Löydät pienen pullon jäädytysnestettä, juuri mitä tarvitset! Menen nyt takaisin autotallille ja kaada pullon sisältö lattialle. Gelatiin jäätyy ja pääset kävelemään dominojen yli. Mutta ansa ei jäätynyt koko matkalta. Mene dynamiitin luokse ja yritä purkaa se (paina). Onnistut ja pääsette jatkamaan matkaa!

El Marrow

Olette tulleet takaisin El Marrow:iin. Kaupunki on muuttunut aika lailla sitten viime näkemänne.

Kaupungin laidalla vastarintaliikkeen sotilaat ottavat teidät vangeiksi. Salvador selvittää tilanteen ja kertoo suunnitelmistaan. Saatte kuitenkin nähdä miten kaupungin mafia hoitelee henkilöt jotka asettuvat heidän tielleen.

Olette vastarintaliikkeen päämajassa. Mene lattialla lojuvan ruumiin - anteeksi - luurangon luokse ja ota mukaasi käsivarsi. Ota roskiksesta valokuva, jonka Salvador heitti sinne.

Taskustasi löytyy vielä taivaan portilla saamasi uhkauskirje. Anna se kyyhkylle. Näytä agentin valokuva sille. Kyyhky lentää puutarhurin luokse, mutta matkalla Hectorin korppi nappaa viestin ja puutarhuri luulee olevansa uhattuna.

Puhu Mechen kanssa ja kerro suunnitelmistasi. Meche lähtee etsimään Hectoria. Mene ulos huoneesta. Tapaat Glottiksen ja saat auton kaukosäätimen. Kiipeä ylös seinällä olevia tikkaita pitkin.

Tulet käytävään. Et pääse kasinoon, sillä kaikki tuntevat naamasi. Tarvitset naamion sekä aseen. Kiipeä käytävän päädyssä olevia tikkaita ylös. Tulet näyttämön taakse. Näyttelijöiden takana on kolmannet tikkaat. Kiipeä niitä pitkin ylös. Tulet tekolumi-koneelle. Koneen edessä on silppuri. Laita ottamasi käsivarsi siihen ja ota silppuri mukaasi.

Kiipeä alas ja mene takaisin autolle. Nosta ensin auto ylös kaukosäätimellä ja käytä sen jälkeen silppuria auton vieressä, vihreän mönjän päällä. Luumurska muuttuu kukiksi kun se osuu puutarhurin läikyttämään kemikaaliin.

Seuraa jälkiä taka-oikealle. Tulet suureen viemäristöristeykseen. Mene taaempana näkyvän, suuren viemäriputken luokse ja käytä jälleen silppuria. Nyt voit seurata puutarhuria pimeyteen kukkien opastamana. Haet kuitenkin ensin Glottiksen ja auton jotta saisit vähän valoa.

Yhtäkkiä vastaanne tulee jättimäinen alligaattori! Aja auto niin eteen kuin on mahdollista ja käytä sitten kaukosäädintä nostamaan auto ylös. Laita kaukosäädin pois, niin voit kiivetä pois autosta, ylös ulokkeelle. Seuraa ramppia aina tikkaille asti niin, että alligaattori kääntyy sinua kohti. Älä

kuitenkaan kiipeä alas, vaan käytä kaukosäädintä. Alligaatorin häntä jää auton alle ja voit vapaasti seurata viemäriä eteenpäin.

Tulet puutarhurin salaiseen piilopaikkaan. Mene sisään. Puutarhuri on hädissään piiloutunut tiskin taakse, aseen kanssa. Et pysty puhumaan järkeä miehelle, joten sinun on tehtävä jotain muuta. Käytä viikatetta oven yläpuolella olevaan teippipalloon. Paljastat kellon. Puutarhuri häätää sinut ulos, mutta mene oitis takaisin sisään. Nyt puutarhuri on muuttunut avuliaaksi kukkakauppiaaksi joka mielellään antaa sinulle aseen ja jopa hieman ammuksiakin!

Eli, nyt sinulla on ase jolla uhata Hectoria, mutta tarvitset vielä valeasun. Kiipeä ylös tikkaita aina näyttämön taakse, paikkaan, jossa näyttelijät keskustelevat. Ota etualalta kahvikannu ja kiipeä sen kanssa ylös lumenteko-koneelle. Kaada täältä kahvia miesten niskaan. Heidän lähdettyään, voit rauhassa kiivetä alas. Laita kahvikannu takaisin paikalleen ja mene oikeanpuoleisesta oviaukosta sisään. Näyttelijöiden lähdettyä, esitys tarvitsee uusia kykyjä, joten sinuta palkataan. Saat naamasi täyteen meikkiä, joten nyt kukaan ei varmasti tunnista sinua.

Vihdoinkin voit mennä ylös kasinoon (alas tikkaita, käytävässä sivuovesta ulos). Isokokoinen demoni vartioi Hectorin yksityishissiä, eikä hän päästä sinua ohi naurettavan vaatetuksesi takia.

Mene alas peliautomaateille. Toinen pelaajista on agentti, jonka käsivartta olet levitellyt pitkin viemäreitä. Toinen on Charlie, kaupungin tunnetuin väärentäjä. Mene puhumaan agentin kanssa. Näyttää siltä, että hän tyhjentää peliautomaatteja käsin.

Mene nyt puhumaan Mechen kanssa. Tunnistettuaan sinut, hän antaa sinulle lakanan jolla peittää Charlie. Charlie on luvannut vaihtaa vaatteensa togaan voitettuaan ensin jättipotin peliautomaatilla. Heitä lakana Charlien päälle. Charlien pyöriessä avuttomana lattialla, mene pyytämään agentilta palvelusta. Agentti hoitaa Charlielle jättipotin ja Charlie voi vihdoinkin lähteä juhliin Mechen kanssa.

Mies vaihtaa vaatteensa vessassa, joten hänen lähdettyään voit mennä sinne vaihtamaan kuteet. Mene nyt puhumaan demonin kanssa.

Väitettyäsi tuntevasi Hectorin, demoni vaatii todisteita. Hän kysyy sinulta aivan mahdottomia kysymyksiä joihin pitäisi vastata oikein. Takanasi,

katossa, näkyy suuri ilmoitustaulu johon ilmestyy voittonumeroita yksitellen. Anna vastaukseksi numero, joka viimeksi ilmestyi taululle. Vastaus on oikein ja pääset ylös Hectorin toimiston eteen.

Koputa ovelle. Hector tulee avaamaan, eikä tunnista sinua, mutta et myöskään pääse sisään. Mene puhumaan pariskunnan kanssa. Pariskunta on Celso, tarinamme ensimmäinen asiakas, ja hänen vaimonsa. Kerro työskenteleväsi Hectorille. Yritä koko keskustelun ajan suostutella pariskuntaa ostamaan liput. Kerro lopulta ongelmistasi ja uskomattomasta matkastasi. Kuultuaan kaikista matkan vaaroista, pariskunta päättää kuitenkin ostaa liput. He kertovat sinun suostutelleen heidät, joten Hector haluaa puhua sinun kanssasi mahdollisesta työpaikasta.

Tulette takaisin vanhaan toimistoosi. Manny kuitenkin muistaa tehtävänsä, joten hän uhkaa Hectoria aseellaan. Kesken kaiken korppi lentää sisään ja hälinässä Hector pääsee livahtamaan ikkunasta ulos katolle.

Olet ikkunatasolla. Kävele kyltin "jalan" ali tikkaille, niin tulet katolle. Hector heitti matkalaukun täynnä junalippuja toiselle katolle, mutta näin tehdessään hän myös rikkoi mainoskyltin moottorin. Kyltin jalka on liian alhaalla, joten et voi kiivetä sitä pitkin yli.

Mainoskyltti on kiinni katon reunassa betonipylväällä. Pylväässä on pieni halkeama. Käytä silppuria halkeaman yläpuolella niin, että luunsirpaleet jäävät halkeamaan. Ota nyt esiin kukka-aine, jota siis normaalisti käytetään pistoolin ammuksissa. Kaada sitä halkeamaan. Kemikaali reagoi luujauheeseen, pylväs halkeaa ja koko mainoskyltti kaatuu, muodostaen sillan kattojen välille. Kiipeä nyt metallitikkaita pitkin ylös, mainoskyltin päälle.

Pääset toiselle katolle, lippujen luokse. Meche löytää oman lippunsa, mutta yhtäkkiä tarinamme maineikas korppi tulee ja yrittää ottaa laukun. Apujoukkoja tulee autolla, mutta huomaat kohta olevasi petturin käsissä...

Tulette Hectorin päämajalle, kasvihuoneelle. Sinut käsketään menemään Hectorin puheille, joten kävele ylös mäkeä kasvihuoneelle. Mene ovesta sisään. Tapaat Hectorin joka ampuu sinut! Pääset pakenemaan ulos, mutta voimasi ovat lopussa.

Kaaduttuasi, ota esiin jäädytysneste ja kaada sitä kukalle. Olet pelastunut! Olivia etsii mahdollista omaa lippua matkalaukusta, joten voit lähestyä huomaamatta. Mene auton takaovelle ja puhu Salavadorin pään kanssa takapenkillä. Saat tietää aseen olinpaikan, mutta Olivia keskeyttää teidät. Salvador puraisee halki hampaansa, jossa on myrkkyä. Sekä Salvador että Olivia tulevat kukitetuiksi ja jäät yksin.

Mene avaamaan maasa lojuva matkalaukku. Saat viikatteesi ja Salvadorin lippu löytää omistajansa. Nyt sinulla siis olisi mahdollisuus ottaa ase auton takakontista, mutta auton avain on vielä Salvadorin ruumiissa joka on heitetty jonnekin kukkulalle.

Ota Salvadorin lippu hänen päänsä päältä. Lippu hakeutuu aina hänen luokseen, joten voit käyttää sitä apuna ruumiin etsinnässä. Lippu kädessäsi, kävele ylös kukkulan laelle, kasvihuoneen taakse (EI viereen). Seuraa lippua ja kävele eteenpäin. Kuvan alareunassa lipun pitäisi hypätä kädestäsi Salvadorin ruumiille. Olet siis löytänyt ruumiin, joten voit tutkia hänen taskunsa. Ota autonavain.

Mene takaisin autolle ja avaa takakontti ottamallasi avaimella. Saat aseen. Mene nyt kukkulan alapuolella olevalle pumppuasemalle. Ammu pistoolilla tankin seinää. Kasvihuoneen kasteluvesi täyttyy lannoitekemikaalilla ja Hector on pulassa.

Kuulet hänen huutonsa, joten mene ylös tarkistamaan tilanne kasvihuoneelle. Avaa ovi. Juuri kurottautuessasi eteenpäin, jokin räjähtää sisällä. Se oli näköjään mafiapomon loppu. Ja siinä se. Jäljelle jää vain loppuvideon ja -tekstien katselu.

LÄHDE: Mikrobitti

Copyright © Ville Ikkala

Läpipeluuohjeen tehnyt: Petri Kähkönen (BachJose@Hotmail.com)

[sivu 1 | sivu 2] <font face="Arial" size="2"><u>

</u>Team-polku

Lennä Algiersiin. Kävele vasemmalle ja mene peräkujalle. Ota maski ja yritä lähteä pois. Kysy Omarilta, paljon maski maksaa ja saat sen ilmaiseksi. Lähde takaisin lentokentälle ja lennä Monte Carloon.

Juteltuasi Sophialle, puhu harmaahiuksiselle ja ruskeapukuiselle henkilölle, joka on Alain Trottier. Kun juttelet hänen kanssaan, yritä laittaa muistiin niin hyvin kuin pystyt hänen lauseitaan, sillä tarvitset niitä. Kysy häneltä, kuka hän on ja sen jälkeen sano, että olet Indiana Jones. Kysy, mitä hän tietää Atlantiksesta. Nyt hän kysyy sinulta jotakin. Katso vastaukset Wits-polun alkupuolelta tai ota ne Lost Dialogue of Platosta. Kun olet vastannut oikein, sano, että hän seuraisi sinua ja että Sophia haluaisi lukea hänen kohtalonsa. Sano seuraavaksi, että hän tulisi ja että hotelli on vieressä. Nyt hän seuraa sinua. Kun Trottier on istunut, voit valita haluatko itse hoitaa homman vai haluatko Sophian tekevän sen. Jos sanot "Keep him busy.

I'm going to try something.", tee näin:

+Avaa peilin alla oleva kaappi (cabinet) ja ota taskulamppu sieltä. Ota sängyltä lakana. Avaa seinällä oleva sulakekaappi (fuse box) ja sammuta valot (vedä vipua). Laita lakana päällesi ja maski naamalle. Käytä taskulamppua ja Indy menee pelottelemaan Trottieria, jolloin hän poistuu.+ Jos taas valitset jommankumman toisista lauseista, tee näin:

+Sano aluksi hänelle jotain Nur-Ab-Salista. Vastaa hänen kysymyksiinsä niillä lauseilla, mitkä laitoit muistiin silloin, kun juttelit Trottierille. Kun hän kysyy, monta sormea hän pitää selkänsä takana, tallenna ja kokeile jokainen vaihtoehto. Seuraavat kaikki neljä lausetta saavat hänet lähtemään pois.+

Lähde pois hotellista, mene taksiin ja lennä Algiersiin.

Mene vasemmalle ja peräkujalle. Sano Omarille eli kaupanpitäjälle jotain Atlantiksesta ja sen jälkeen, että sinulla on kivilevy. Näytä kiveä Omarille.

Omar kertoo jotain kaivauspaikasta. Kysy siitä kaikenlaista ja viimeiseksi sano "We'll never give up." Kun olet tullut takaisin aavikolta, juttele Omarille. Kun hän kysyy, että missä maski on, sano, että se on sinulla ja vaihda se ensiksi pesäpalloon. Mene peräkujalta pois ja juttele sekatavarakauppiaalle (grocer). Juttele, kunnes voit sanoa "Maybe we can make a deal." Yritä kaupata pesäpalloa hänelle. Jos hän ei ota sitä, mene takaisin peräkujalle ja anna pesäpallo Omarille. Ota nyt seuraava eli voodoo-nukke. Vie se taas toiselle kauppiaalle ja yritä kaupata sitä. Jos hän ei vieläkään halua tavaraa, mene takaisin kauppiaalle ja vaihda voodoo-nukke. Vaihda niin kauan, kunnes hän sanoo, mitä hän (grocer)haluaisi (esim. keltaisen väristä tavaraa).

Mene Omarille ja sano, että haluat vaihtaa tavarasi semmoiseen, mitä toinen kauppias halusi. Kokeile nyt kaikki tavarat ja vie ne sekatavarakauppiaalle, kunnes hän suostuu vaihtamaan tavaran. Saat ruokaa, joka sinun pitää viedä oikealle teltan vieressä istuvalle kerjäläiselle (beggar). Annettuasi sen, juttele puukonheittäjälle ja sen jälkeen Sophialle. Yritä suostutella Sophia menemään heittelijän avustajaksi. Kun Sophia on suostunut, tönäise häntä, ennenkuin hän ehtii kääntyä sinuun päin. Nyt heittelijä saa apurin itselleen.

Heittelijän heiteltyä puukot, hän antaa Sophialle puukon, jonka Sophia antaa sinulle. Mene kerjäläisen vieressä olevista portaista ylös ja anna lippu (balloon ticket) ukolle. Hyppää kuumailmapalloon. Kun olet ylhäällä, katkaise köysi puukolla. Ohjaa palloa ruuduilla näkyviin leireihin ja laskeudu niihin.

Leireissä on paimentolaisia, joille sinun täytyy näyttää karttaa. He antavat tietoa paikan sijainnista. Kiertele eri leireissä näyttämässä karttaa, kunnes joku paimentolaisista sanoo "You are VERY close to this site." Laskeudu punaiseen rastiin eli kaivauspaikkaan.

Vartija yrittää ammuskella sinua, mutta murskaat hänet kuumailmapallosi korilla. Kävele vasemmalle, jolloin Sophia höpisee jotain Nur-Ab-Salista ja "hyppää reikään". Kävele tikkaista alas ja ota maasta huoneen keskeltä pitkä, putkimainen esine (long, tubular thing). Kosketa metalliesinettä ja huomaat, että se on generaattori. Ota savinen esine (clay thing) maasta ja lähde auton luo. Avaa bensatankki ja laita letku siihen. Laita savinen ruukku letkunpäähän (end of hose) ja saat kaasua. Ota letku ja mene takaisin alas kaivauspaikalle.ù Käytä ruukkua generaattorissa olevaan kaasuputkeen (metal cap). Paina pientä metallista esinettä (little metal thing) ja valot syttyvät. Ota pöydältä puutappi (wooden peg/blunt wood thing) ja tikkaiden läheltä laivankaari (ship rib/sharp wooden thing). Käytä oikealla laivankaarta murentuneeseen kiviseinään ja sitten puutappia (wooden peg) siihen. Laita aurinkokivi (Sunstone) puutappiin. Katso sitä, kokeile jokainen vaihtoehto ja paina nappia tai katso symboli Lost Dialogue of Platosta. Kun ovi taustalla on avautunut, ota aurinkokivi ja puutappi kiviseinästä ja paina generaattorissa olevaa kytkintä. Avaa generaattori ja ota sisältä keraaminen esine. Lähde autolle ja laita auton osa (distributor cap) moottoriin. Laita sytytystulppa (spark plug) autossa olevaan sytytystulppaan. Sulje konepelti ja bensatankki ja ei muuta kuin matkaan (käytä autoa:)! Lennä Kreetaan.

Kävele vasemmalle polkua pitkin. Mene riippusillasta vasemmalle ja ota perältä kiikari. Kävele taustalla näkyvän kahden "sarven" lähelle. Ruudulla on kiviä 6 kpl (stones). Yritä työntää jokaista niitä, kahdesta pitäisi ilmaantua esiin lehmänhäntä ja lehmänpää -patsaat. Laita kiikari lehmänhäntäpatsaaseen (bull's tail statue) ja käytä kiikaria. Aseta keskellä oleva pystyviiva kaksoissarvipatsaan oikeanpuoliseen sarveen ja paina muualle niin, että Indy sanoo jotain. Indyn pitäisi sanoa "I see the right horn." Jos ei sano, kokeile uudelleen ja laita kiikarin kohde eri kohtiin oikeanpuolista sarvea. Kun mustavalkoinen viiva on piirtynyt ruudulle, laita kiikari lehmänpääpatsaaseen (bull's head statue). Aseta nyt pystyviiva vasemmanpuoliseen sarveen ja kokeile, kunnes Indy

sanoo "I see the left horn." Viivojen risteytymän

kohdalle ilmestyy rasti. Käytä laivankaarta rastiin ja saat kuukiven.

Lähde oikealle paikkaan, jossa on kivialusta (paikka, jossa näkyy taustalla laituri.) Laita aurinkokivi ja kuukivi (Sunstone ja Moonstone) kivialustaan (stone pedestal). Nyt voit taas kokeilla kaikki vaihtoehdot tai katsoa vastaukset Lost Dialogue of Platosta (klemmari on oikealla ylin). Oven avauduttua oikealla ota kivilevyt ja mene avautuneesta ovesta sisään.

Ota hyllystä kaksi patsasta. Mene sitten seuraavan oven toiselle puolen ja käytä ruoskaasi oven takana näkyvään patsaaseen. Mene yksi ruutu ylös, sitten oikealle ja lopuksi vasemmalle. Käytä ruoskaasi patsaan päähän ja se putoaa alas. Mene alustalle, jossa pää on. Pääset alas. Ota kuolleen Sternhartin vierestä maailmakivi ja keppi. Katso vesiputousta, siellä on ketju! Kiipeä ketjua pitkin ylös ja mene vasemmalle. Laita patsaat hyllylle ja ovi avautuu.

Mene ovesta sisään ja kävele ylös ja mene oikealle. Käytä keppiä kiilaan (chock) ja mene vasemmalle. Mene ylös ja sitten kaksi

kertaa oikealle. Käytä keppiä patsaan suuhun ja

pääset ylös. Ota kultainen laatikko. Mene vasemmalle, ylös ja vasemmalle.

Kävele ylhäällä olevista ovista vasemmanpuolisesta sisään. Mene heiluvalle alustalle ja mene Sophian kanssa seuraavasta ovesta sisään. Juttele Sophialle ja sano nämä lauseet:

"What do we do now?"

"Looks like we're stuck."

"Let me boost you through that hole."

"What's the matter...scared of a few bugs?"

"So what if I am?"

Sophiaa kiipeää ylös ja ilmestyy oven taakse. Kun Sophia on avannut oven, mene sisään. Avaa kultainen laatikko, laita orichalcumit sisään ja sulje se. Käytä orichalcum-ilmaisinta ja se osoittaa Sophiaan. Juttele Sophialle ja kysy häneltä, voitko lainata hetkeksi hänen kaulakoruaan. Sano sitten, että se häiritsee ilmaisinta ja että se täytyy piilottaa. Seuraavaksi myönnä, että Nur-Ab-Sal on mahtava ja suuri kuningas. Ehdota, että laittaisitte kaulakorun kultaiseen laatikkoon. Kun Sophia on laittanut kaulakorun laatikkon, ei minkään pitäisi häiritä orichalcum-ilmaisinta (narusta riippuvaa kalaa).

Kokeile eli käytä eri huoneissa ilmaisinta, mutta älä mene siitä ovesta enää, minkä Sophia avasi sinulle. Kun ilmaisin osoittaa johonkin seinään, käytä laivankaarta siihen (wall). Seinään ilmestyy salainen ovi, joka sinun täytyy avata ja mennä siitä sisään. Sophia antaa sinulle takaisin kultaisen laatikon.

Mene oikealle ovesta sisään. Laita kivilevyt pienoismallin keskellä olevaan alustaan. Katso levyjä ja ota oikeat vastaukset Lost Dialogue of Platosta (klemmari: oikealla ylin) tai kokeile kaikki vaihtoehdot. Kun ovi on avautunut, ota kivilevyt ja mene siitä sisään. Kun olet sisällä, Kerner ilmestyy oviaukkoon ja tulee luoksesi. Anna kivilevyt suosiolla Kernerille, ettei hän ammu sinua. Näet oikealla kiviseinän (rock wall). Käytä siihen laivankaarta. Kohta Indy on kaivautunut ylös lähellä kivialustaa. Laiturilla on natsien sukellusvene! Kävele sinne.

Mene ylös ja avaa luukku (hatch), jolloin kapteeni nousee ylös. Hakkaa kapteeni ja kohta vene alkaa siirtyä veden pinnan alle. Kuuluta oikealla olevasta kuuluttimesta (intercom) veneen miehet torpedopuolelle. Mene alas ja sitten vasemmalle keittiöön. Ota leikkeleet (cold cuts), leipä ja kannu (porcelain mug). Käytä leikkelettä leipään. Mene alas ja käytä kannua happoon (battery acid). Kävele oikealle ja juttele Sophian kanssa.

Sano Sophialle ensin jotain Nur-Ab-Salista ja sitten kysy, voisiko hän häiritä vähäksi aikaa vartijaa. Mene huoneeseen, jossa on vartija ja Sophia.

Juttele vartijalle ja hauku häntä. Kohta Sophia lyö vartijaa, joka lysähtää maahan.

Ota oikealta imukuppi (plunger). Mene Kernerin huoneen viereiseen huoneeseen (siellä on seinässä outo laatikko). Käytä kannua laatikkoon, saat kolme kivi-levyä ja avaimen. Mene takaisin Sophian luo ja käytä avainta ratin näköiseen esineeseen seinällä ja vedä sitä. Kävele keittiön viereiseen huoneeseen ja vedä ensin kytkintä (switch) ja sitten vipua (lever). Mene ylös huoneeseen, jossa on kuulutin. Vedä isoa vipua, joka menee rikki. Käytä imukuppia (plunger) rikkoutuneeseen vipuun ja vedä sitä. Anna veneen mennä niin kauan, kunnes olet melkein ilmalukon (air lock) yläpuolella. Laita sitten oikeanpuolimmainen vipu alas eli pysäytä vene. Nosta oikeanpuolimmaista vipua yhden kerran ylöspäin. Vääntele "rattia" niin kauan, kunnes vene on samalla tasolla ilmalukon kanssa. Tämä ratti saattaa joskus olla lukossa, mutta odota kunnes se taas aukeaa. Pysäytä vene eli laita oikeanpuolimmainen vipu alas. Laske vene ilmalukon kohdalle (laita imukuppivipua alas). Mene sisään eli nosta oikeanpuolimmaista vipua (Jos vene on väärinpäin, voit kääntää suuntaa painamalla punaista vipua (ei imukuppia)). Team-polku päättyy tähän, mutta peli jatkuu vielä ks. "Kolme polkua yhdistyvät tässä".

Fists-polku

Lennä Monte Carloon. Juttele ruskeapukuiselle ja harmaahiuksiselle tyypille.

Hän on Alain Trottier. Kysy hänen nimeään ja sano, että olet Indiana Jones.

Kysy sen jälkeen, mitä hän tietää Atlantiksesta. Kohta hän kysyy sinulta jotakin. Vastaukset kysymyksiin löydät riveiltä 103-113 (Wits-polun alusta).

Voit myös katsoa vastaukset Lost Dialogue of Platosta (klemmari oikealla ylin). Kun olet vastannut oikein, Trottier antaa sinulle käyntikorttinsa.

Hyppää taksiin ja lennä Algiersiin.

Mene vasemmalle ja peräkujalle. Anna käyntikortti kaupanpitäjälle ja sano hänelle, että hän lähtisi tapaamaan Omaria. Lähde pois peräkujalta ja mene kaupungin kaduille. Seuraa Paulia, kunnes hän menee talon sisään ja mene it-sekin taloon. Jos et huomannut, mihin taloon Paul meni, mene takaisin peräkujalle, juttele Paulille ja sano, että hän lähtisi taas Omarille. Kun olet talon sisällä, käytä ruoskaasi natsin yllä olevaan ruukkuun (hanging crockery) tai mene natsin lähelle, jolloin hän hyökkää kimppuusi ja sinun täytyy hakata hänet. Ota pöydiltä patsaat ja vieressä olevasta ruukusta keppi (pole). Käytä keppiä katosta narulla riippuviin vaatteisiin (hanging cloth). Hyppää ikkunas-ta näkyvän kamelin selkään. Kun olet aavikolla ja jos natsi osuu kohdallesi, voit hakata hänet tai voit mennä myös takaisin kaupunkiin. Nyt sinun täytyisi lähteä etsimään kaivauspaikkaa. Mene aluksi vaikka kaksi ruutua oikealle.

Ruudulla näkyy leiri, mene siihen. Juttele paimentolaiselle ja anna kartta hänelle. Hän antaa sinulle tietoa kaivauspaikasta. Kiertele eri leireissä ja näytä aina karttaa paimentolaisille. Etsiminen loppuu, kun joku paimentolaisista sanoo "Hmmm... ...you are VERY close to this site." Mene kamelilla ruudulla näkyvään punaiseen rastiin eli kaivauspaikkaan.

Kävele vasemmalle ja mene tikkaista alas kaivantoon. Paina huoneen keskellä olevaa pientä metallista esinettä, jolloin valot syttyvät. Mene vasemmalle ja työnnä ympyrä-piirrosta (painting of round object) ja ota sisältä kivilevy, joka on aurinkokivi (Sunstone). Ota pöydältä savinen ruukku ja puukeppi (clay jar ja wooden peg). Hae tikkaiden läheltä laivankaari (ship rib). Käytä oikealla laivankaarta murentuneeseen kiviseinään ja laita siihen keppi (wooden peg) ja aurinkokivi (Sunstone). Katso aurinkokiveä, kokeile jokainen vaihtoehto symboleista ja paina nappia, kunnes ovi avautuu taustalla. Ota aurinkokivi ja mene sisään ovesta. Kohta Indy ilmestyy esiin auton vieressä ja natsi tulee aseineen Indyn luo. lä sano natsille "Come here, pal, I'll show you my authorization.", koska silloin natsi ampuisi sinut. Käytä ruoskaasi natsiin, jolloin ase lentää reikään. Nyt hakkaa natsi, mene vasemmalle ja kiipeä kuumailmapallosta riipuvista tikkaista ylös. Nyt pääset ohjaamaan kuumailmapalloa! Mene

ylös, kunnes ruudulla näkyy merta. Lennä merelle, jolloin Indy ohjaa pallon Kreetalle.

Kun kuumailmapallo on pudonnut alas, mene vasemmalle. Kävele riippusiltaa pitkin vasemmalle ja ota kiikari perältä. Mene taustalla näkyvän kaksoissarvipatsaan lähelle ja työnnä kaikkia ruudulla näkyviä kiviä (stones). Kahdesta kivestä pitäisi ilmaantua lehmänhäntä ja -pääpatsaat.

Laita kiikari lehmänhäntäpatsaan (bull's tail statue) päälle ja käytä sitä.

Aseta keskellä oleva pystyviiva kaksoissarvipatsaan oikeanpuoliseen sarveen ja paina muualle, jolloin Indy sanoo jotain. Indyn pitäisi sanoa "I see the right horn." Jos ei sano, laita viiva eri kohtaan oikeaa sarvea ja paina muualle.

Kun Indy on sanonut edellämainitun lauseen, ruudulle piirtyy mustavalkoinen viiva. Ota kiikari pois lehmänhäntäpatsaasta ja laita se lehmänpääpatsaaseen (bull's head statue). Aseta pystyviiva kaksoissarvipatsaan vasemmanpuoliseen sarveen ja kokeile kaikki eri kohdat sarvesta, kunnes Indy sanoo "I see the left horn." Nyt ruudulle piirtyy taas viiva ja kahden viivan risteytymään ilmestyy rasti. Käytä laivankaarta rastiin, jolloin saat kuukiven (Moonstone).

Mene takaisin paikkaan, jossa putosit alas ja kävele oikealle. Laita kivilevyt (Sunstone ja Moonstone) kivialustaan (stone pedestal). Katso oikeat symbolit Platon kirjasta tai kokeile kaikki vaihtoehdot. Kun ovi on avautunut, sisältä tulee natsi. Hakkaa hänet, ota kivilevyt ja mene ovesta sisään.

Ota hyllystä kaksi patsasta ja mene seuraavasta ovesta sisään. Käytä ruoskaasi edellisessä huoneessa näkyvään patsaaseen. Kun olet saanut patsaan, mene ylös, oikealle ja viimeiseksi vasemmalle. Käytä ruoskaasi patsaan päähän ja mene sitten heiluvalle alustalle maassa. Ota kuolleen Sternhartin vierestä keppi (staff) ja katso vesiputousta. Siellä on ketju! Kiipeä sitä pitkin ylös.

Mene vasemmalle ja laita patsaat hyllyyn, jolloin ovi avautuu. Mene ovesta sisään ja kävele ylös ja oikealle. Käytä keppiä kiilaan (chock) ja lähde

vasemmalle. Mene ylös ja kaksi kertaa oikealle. Käytä keppiä patsaan suuhun ja pääset ylös. Ota kultainen laatikko ja mene vasemmalle. Kävele ylös ja vasemmalle. Etsi nyt paikka, jossa on iso kivipaasi oviaukossa. Työntele ovea niin kauan, että se avautuu. Mene ovesta sisään. Käytä ruoskaasi kuilun yllä olevaan kiveen (stone outcropping). Mene ylös, jossa on kaksi natsia jutte-lemassa käytävän päässä. Kävele käytävän viereisen kivilaatan taakse ja työnnä sitä, kun natsi on sen toisella puolella. Kävele käytävään ja mene ovesta sisään. Hakkaa natsi ja mene seuraavasta ovesta sisään. Mene neljännestä (vasemmalta päin katsottuna) ovesta sisään ja hakkaa

taas natsi. Kävele vasemmalle, jossa on taas kerran

natsi odottamassa sinua. Hakkaa hänet ja mene ovesta sisään. Työnnä natsin yläpuolella olevaa riippukiveä ja mene takaisin paikkaan, jossa oli viisi oviaukkoa. Kävele oikealle ja ota riippukivi natsin päältä. Mene kaksi kertaa oikealle ja olet paikassa, jossa on iso pyöreä kivi. Käytä laivankaarta isoon kiveen ja sen jälkeen mene alas, jossa joku tyyppi lauleskelee. Juttele miehelle ja lähde ilman tappelua toisesta ovesta pois. Käytä riippukiveä oikealla oviaukossa olevaan kiveen. Mene taas huoneeseen, jossa on lihava tyyppi, mutta nyt kiven murskaamana. Katso Arnoldia ja saat häneltä orichalcum-ilmaisimen (amber fish on string). Avaa kultainen laatikko ja laita orichalcumit sinne. Sulje laatikko ja käytä ilmaisinta. Jos se ei näytä alas, kiertele eri huoneissa, jossa on samantyyppisiä kuiluja kuin ruudun alareunassa. Kun orichalcum-ilmaisin on näyttänyt alas, käytä ruoskaasi ruudulla olevaan kuiluun (pit) ja

Sophia kiipeää ylös kuilusta. Mene huoneeseen, jossa Arnold on kuolleena ja kävele vasemmalle ovesta sisään. Mene pienoismallikaupungin keskelle ja laita kivilevyt alustalle (spindle). Katso oikeat vastaukset Lost Dialogue of Platosta (klemmari on oikealla ylin) tai kokeile kaikki vaihtoehdot. Kun olet saanut oikeat symbolit, jonkun ovista pitäisi avautua. Ota kivilevyt mukaasi ja mene ovesta sisään. Katso kivinuolta (stone pointer), lähde pois (labyrinth exit:sta) ja lennä Theraan.

Kävele vasemmalle polkua ylös. Mene vuoren halkeamaan (cleft/gap/notch in mountain). Ota auton vierestä korjauspaketti (tire repair kit) ja mene takaisin Sophian luo. Juttele laivassa olevalle miehelle. Kysy

onko hän ikinä kuullut Atlantiksesta ja sen jälkeen, että hän veisi teidät sinne. Kun hän kysyy, montako mailia paikka on Therasta, lopeta keskustelu ja ota Lost Dialogue of Plato esille. Paina oikealla ylintä olevaa klemmaria ja lue ensimmäinen kappale sivulta. Lesser on Thera ja City on Atlantis. Jos kirjassa lukee esim. "the Lesser 240 miles north of the City", sinun täytyy sanoa kapteenille 24 mailia ja suunta etelään. Toinen esimerkki: "the Lesser 260

miles northeast of the City" eli sano kapteenille 26 mailia ja suunta lounas (southwest). Kun olette merellä, avaa laatikko (storage locker) ja käytä korjauslaatikkoa (tire repair kit) sukelluspukuun. Laita letku (air host) sukelluspukuun, paina koneen kytkintä (air compressor switch) ja pue puku päällesi. Kun Sophia on ohjattavanasi, laita nostolaite (hoist) Indyyn ja Indy hyppää veteen. Olet oikeassa paikassa, jos alhaalla merenpohjassa on luolia. Jos ei ole, mene takaisin ja sano oikeat suunnat kapteenille (voit kokeilla vaikka kaikki eri suunnat ja pituudet).

Kun olet hypännyt veteen, Kerner tulee sukelluslaivallaan ja kidnappaa Sophian. Kiertele eri luolien oviaukoissa, kunnes pääset paikkaan, jossa on täysin pimeätä. Fists-polku on päätöksessä, mutta peli jatkuu viisi riviä alempana.

Kolme polkua yhdistyvät tässä

Anna Indyn silmien tottua pimeään sen verran, että näet jotain. Etsi maasta puinen esine ja ota se. Laita oikealla tikapuut kiviin (stone rubble)ja kiipeä ylös. Ota tikkaat takaisin. Katso metalliesinettä (vasemman puoleista). Avaa se ja ota siitä keppi (metal rod). Laita orichalcum (jos sinulla ei ole orichalcumia, avaa kultainen laatikko ja laita sitten) keppiin ja valot syttyvät. Laita kivilevyt alustalle (spindle) ja katso niitä. Laita tähän niiden symboleiden vastakohdat, mitä laitoit pienoismallikaupungin keskellä.

Nyt patsaan suu avautuu. Laita patsaaseen yksi orichalcum-helmi. Ota kivilevyt ja mene avautuneesta ovesta sisään. Nyt olet Atlantiksessa.

Mene sotilaan kohdalle ja hakkaa hänet. Saat häneltä nakin. Etsi huone, jossa on kuilu ja patsas, jonka kädessä on kuppi. Laita tikkaat kuilun päälle ja ota kuppi patsaalta. Mene kuilun toiselle puolelle ja ota tikkaat pois. Etsi huone, josta pääsee paikkaan, johon ei pääse muualta ja jossa on kaksi huonetta. Nyt olet paikassa, jossa on kaksi huonetta. Mene toiseen niistä ja ota robottien seasta pronssinen pyörä (bronze spoked wheel). Lähde takaisin ja etsi huone, jossa on vasemalla seinän ulokkeessa patsas (ei ankerias).

Ota patsaalta pää itsellesi. Mene huoneeseen, jossa on laava-allas. Sen vieressä on alusta (pedestal) johon sinun täytyy laittaa kivinen kuppi. Laita patsaanpää plakettiin (plaque) ja saat kuppiin laavaa. Nyt etsi konehuone, jossa portaat vievät korkealle ylös padalle. Laita pronssinen pyörä puutappiin (peg). Mene ylös ja laita laavaa pataan.

Hae lautaselta 10 orichalcumia. Voit käydä hakemassa lisää laavaa ja tehdä orichalcumeja lisää. Se kannattaa, sillä tarvitset niitä jatkossa. Kun olet tehnyt helmet, ota pronssipyörä pois puutapista ja lähde pois. Mene ulkokaarelle ja kävele sitä pitkin niin kauan, kunnes eteen tulee paikka, jossa tie on tukkeutunut.

Näitä paikkoja on kaksi, mutta mene siihen, jossa on luuranko. Ota luurangolta kylkiluut (rib cage) ja lähde pois. Etsi huone, jossa on keskellä vesiallas ja jossa pyörii rapuja (crab room). Laita leipä, purkka tai nakki kylkiluiden väliin ja kylkiluut altaaseen. Odota, kunnes rapu jää "ansaan" ja ota "ansa"

pois. Mene huoneeseen, josta pääsee paikkaan, missä on samanlainen ankerias (eel sculpture), kuin Islannissa oli. Ota se ja

etsi huone, jossa on robottien osia ja seinällä pronssinen esine (bronze gear). Ota robottien vierestä seinältä pronssinen esine ja mene huoneeseen, josta pääset Sophian sellihuoneen ylemmän ritileikön taakse. Laita orichalcum patsaaseen ja patsas murskaa vartijan. Mene takaisin ja lähde huoneeseen, jossa on suuri kaksoisovi ja jonka edessä on vettä. Laita helmi

ankeriaaseen ja se kuumeenee. Indy heittää ankeriaan veteen, ja vesi haihtuu. Laita orichalcum kalapatsaaseen ja ovet avautuvat. Kävele ovista sisään ja mene viereiseen huoneeseen. Ota rikkoutuneen robotin seasta patsaan osa. Lähde pois ja mene kanaaliin. Heitä kylkiluut liskolle ja se katoaa. Hyppää veteen ja mene toiselle puolelle. Mene ravun (crab-like raft) päälle ja laita sen suuhun (crab mouth) orichalcum ja se käynnistyy. Et voi

avata ovia noin vain, mutta näet oven yläpuolella olevan alustan. Ovet saat avattua kokeilemalla eri kivilevyjä alustoihin. Mene 2 ruutua vasemmalle ja kävele ylös. Ota kaari laatikosta. Lähde pois ja mene 1 ruutu vasemmalle.

Kävele ovesta sisään ja laita tikkaat patsaaseen. Avaa rintapanssari (chest plate) ja katso sitä. Laita pronssinen pyörä (bronze spoked wheel) ja hopea patsaan osa keskelle (pyörä alle). Laita kaari kahteen oikean puolimmaiseen puutappiin ja pronssinen esine vasemalle ylös ja orichalcum suuhun.

Kun robotin käden asento on muuttunut, laita toinen pylväästä riippuva ketju oven lähellä olevaan pronssiseen silmukkaan ja toinen patsaan käteen. Katso rintapanssaria ja laita pronssinen esine (bronze gear) ylemmänpuolisesta alemmanpuoliseen puutappiin ja laita orichalcum suuhun. Ota maasta keppi (hinge pin) ja lähde huoneeseen, jossa Sophiaa pidetään vangittuna. Anna keppi (hinge pin) Sophialle ja avaa portti. Sano Sophialle: "I've got a plan." Ja sen jälkeen, että Sophia laittaisi kepin oven alle. "Avaa" portti ja ota keppi lattialta. Lähde rintapanssarihuoneeseen ja mene ovesta sisään.

Juteltuasi Sophian kanssa seuraa häntä ja kun hän on päässyt laava-altaan luo, katso häntä. Laita hänen kaulakorunsa suuhun

orichalcum-helmi. Käytä avattua kultaista laatikkoa

Sophian kaulakoruun. Kävele vasemmalle portaista ylös ja ota valtikka (scepter). Mene takaisin hallikäytävälle ja mene alas. Kävele ovesta sisään

ja mene mikrotaurin päälle. Laita kepit (hinge pin ja scepter) vasemman- ja oikeanpuolisiin rakoihin. Työnnä kummatkin vivut ylös ja laita orichalcum suuhun. Pääset ajamaan mikrotaurilla. Siirtele oikean- tai

vasemmanpuolista vipua, kunnes se ei enää liiku. Kokeile sitten toisella vivulla kaikkia vapai-ta rakojen kohtia, kunnes auto lähtee liukumaan kohti Atlantiksen syvintä kuorta.

Mene luoteeseen "ovesta" sisään ja sitten itään ovesta sisään. Kävele oikealle ja mene ovesta sisään. Mene vielä toisen

kerran oikeanpuolisesta ovesta sisään ja seuraavaksi 2 kertaa keskimmäisestä ovesta. Sitten kävele oikealle ja mene ovesta sisään. Seuraavaksi mene vasemmanpuolisesta ovesta. Laita paperille seinältä kivipyörässä olevat symbolit. Kiipeä portaista ylös ja mene vasemmanpuolisesta ovesta sisään. Mene oikealle, yritä päästä laavan

päällä olevista laatoista toiselle puolelle ja kiipeä portaista alas. Mene sisään kolossiin ja laita kivilevyt alustalle (spindle). Laita seinältä näkemäsi symbolit levyihin ja paina nappia, jolloin

Kerner ja Ubermann tulevat luoksesi. Juttele kaikki mahdollinen, kunnes Kerner käskee Ubermannin aktivoida koneen. Kerner kuolee ja Ubermann käskee sinun mennä alustalle. Sano nämä lauseet hänelle (on olemassa mui-takin keinoja, mutta tässä yksi):

"No thanks. Godhood's for egomaniacs like you. "You don't need orichalcum. You need a miracle."

"Listen, what if Plato's error went the other way?"

"If I'm going, I want to go all the way."

"No beads, you crazy old man!"

"For your sake, I hope this doesn't work."

"Once I'm a god, I'm sending you straight to hell."

"Ever hear the term, "angry god"? Wait till you see me!"

Nyt Ubermann käynnistää koneen ja menee itse alustalle. Kohta kaikki alkaa murentua ympärilläsi ja lähdet Sophian kanssa karkuun. Sophia pyytää sinua ohjaamaan sukelluslaivaa. So long, Atlantis!

Copyright © Ville Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

TRONDHEIM - MISSION 2: SCUTTLING THE U-529
[PART 1: Secret Documents of the Kriegsmarine]

This level may seem hard at first, but it really isn't that bad. Take your time while going through
the compound and try to snipe your enemies from far away. Also be careful of dogs. They are very
fast and can sometimes sneak up on you. You'll start mission 2 equipped with an OSS Pistol,
Springfield '03 Sniper rifle and some grenades.

CHECKPOINT | Secret Documents of the Kriegsmarine - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Enter the complex with the assistance of Major Grillo.
NEW OBJECTIVE: Steal the research documents. [4 remaining]
NEW OBJECTIVE: Enter the main facility.
NEW ITEM: Time bombs
NEW ITEM: Radio

Start by going forward until you reach a rock. Stand left of it and Jack will contact you on the

radio.
Do as he says and snipe any guards attacking him from your position. He'll then open the gate for
you, but just as he's done he'll be shot! Damn, looks like you'll be alone again for this mission.
Snipe any remaining guards and go through the now open gate.

OBJECTIVE COMPLETED: Enter the complex with the assistance of Major Grillo.

There will be quite a few guards in the complex so stay alert. Try to snipe them from afar but switch
to your MP40 if they get too close. Enter the guard house Grillo was in to find a MP40 and a canteen.

CHECKPOINT | Secret Documents of the Kriegsmarine - Inside the guardhouse |

CHECKPOINT
Go through the complex (you cannot enter any of the houses) and use your compass to guide you to the research lab's entrance, taking care of any guards in the way. Now enter the building through the door, which is marked "Halt! Eintritt Verbotten!" (Stop! Entry Forbidden!). But a mere sign has never stopped you, has it?

CHECKPOINT | Secret Documents of the Kriegsmarine - Research Building Entrance |
Take the canteen in the entry room if you need it then head upstairs. Enter the first room on the left to find some research documents. Take them and go into the next room. There are more research documents on the wall there. Exit and go through the next doorway. Go down this hallway and again go through the first door on the left. Inside this generator room you'll find a canteen and the third research papers on a desk. Go through the closed door next to the generator. In this office you'll find a canteen and the last documents.

OBJECTIVE COMPLETED: Steal the research documents.

CHECKPOINT | Secret Documents of the Kriegsmarine - Upstairs in the Research Building |
Exit to the hallway, then head back downstairs to the first floor. The door here that was previously locked is now open, so go through it. In the room ahead is nothing of interest so turn left and go down the hallway. In the next room on the right you can find a canteen on a table. Continue down the

hallway,

and in the next office to your left, where a radio is playing, is also a canteen on a desk.

Finally keep going

to the end of the hallway and exit the research building through the door.

CHECKPOINT | Secret Documents of the Kriegsmarine - Leaving the Research Building |

Watch out as there are a few snipers outside. Now follow the road and eventually you'll see a mounted MG42 gun behind sandbags. Quickly run to it and use it to kill all the

soldiers below (also watch out for a sniper on the rooftop ahead, you may want to snipe him beforehand).
When the area is cleared follow the road down and enter the building where some soldiers were hiding.
Climb up the ladder to find health and ammo. Head back outside and follow the road to the main facility's
entrance door. Go through it and take care of the guards inside. In the room to your right is a canteen
and a crate of grenades. When you're ready head upstairs, then go through the doorway in the left wall.
Climb down those stairs to find the exit.

OBJECTIVE COMPLETED: Enter the main facility.

[PART 2: Scuttling the U-529]

In the first part of this two-part level, you'll first have to disguise your-self as a German officer to get
past the security and enter the U-529. You'll then have to escape the base after scuttling the submarine. This is really an easy level, because you won't even have to fight for the major part of it.
The only hard part is escaping the sub without getting killed, but hopefully you won't have too much
trouble following this walkthrough. Oh, the letter from Colonel Hargrove also contains everything you
need to know about operating undercover.

CHECKPOINT | Scuttling the U-529 - Naxos Prototype - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Find a disguise.
NEW OBJECTIVE: Destroy the Naxos Prototype.
NEW OBJECTIVE: Enter the 2nd U-boat.

First of all make sure you holster your weapon! Go through the door in front to enter the locker room,
and pick up the uniform and papers on the bench.

OBJECTIVE COMPLETED: Find a disguise.
NEW ITEM: Level 1 Papers

After you put on your disguise two guards will enter the room. One will ask the other how he likes Norway. After their conversation they'll leave, so follow them in the next room to find some guards hard at work.

Exit this room through the other door and head downstairs. A guard will ask you for your papers so show them to him. Go through the double door on the left and follow the left wall, up a small set of stairs. Leave this room through the doorway in front and go through the door at the end of the hallway to enter a research lab. The Naxos prototype is on the table but the scientists will get mad if you destroy it. So get out your silenced pistol and shoot them all. Actually, you can even use your MP40 if you wish, and no one *should* hear you. After they're dead, shoot the prototype.

OBJECTIVE COMPLETED: Destroy the Naxos Prototype.

Go back out and this time go down the stairs. You'll see two workers wondering where all the girls are. It seems the Norwegian resistance has hidden all the pretty girls away so that the Germans cannot use them to further the master race. Heh heh. Turn left and go into the next room, but try to avoid the officer if you can. If he does see you, silently put a bullet in his head. Exit this room through the open door and go through the next door at the end of the hallway. You'll now be in the sub pens, and see the first U-boat to your right.

CHECKPOINT | Scuttling the U-529 - Naxos Prototype - Entering the Pen | CHECKPOINT

Follow the dock and show your papers to the guard on the way. Keep going forward until you reach
the railroad tracks. Turn left and go see the guard ahead. He'll ask for your papers, but you do
not have proper clearance. Hmm, time to upgrade those then. Turn around and go through the door
next to the stairs to find a field surgeon pack in the room. Then exit and climb up the stairs. Go
through the door and silently get rid of the officer in the room, then get his papers on the desk.

NEW ITEM: Level 2 Papers

Head back downstairs and show your new papers to the guard so he'll let you pass. Shouldn't
he recognize you from before? Anyway, turn left just past the guard and follow the dock alongside
the submarine, then climb down the ramp to get on top of it. Climb up one of the ladders on
either side and go down the hatch to enter the submarine.

CHECKPOINT | Scuttling the U-529 - Inside the U-529 - Starting | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Enter the 2nd U-boat.
NEW OBJECTIVE: Plant the bombs [2 left].
NEW OBJECTIVE: Escape.

Go forward, through the hatchway and silently kill the soldier. To easily do this, aim at his head,
get out your pistol and quickly fire before he can react. Take the canteen on the table if you
need it, then go through the metal door in the back wall. Get rid of the guard in this room as
well. Easy since he should have his back turned to you. Now turn around and go back the way
you came, past the ladder. Go through the other hatchway and kill the guard beyond. Go through
the metal door and the next one to find another guard. Eliminate him. Go through the metal door
he was guarding and get rid of the final guard in the next room. On a table on the left side of this

room is an important clipboard (flashing red). Pick it up.

Alright, now go back in the previous room where you'll see a target indicator to plant one of your
explosives. For this next part you'll have to be quick, as you have only about a minute to get out of the sub. Set your time bomb, then run to the other end of the submarine (there will be new guards along the way) in the torpedo room to plant your second explosive charge.

OBJECTIVE COMPLETED: Plant the bombs.

If you were quick enough you should have 30 to 45 seconds left. Go back to the middle part of
the sub and climb up the ladder to exit.

OBJECTIVE CHANGED: Escape. TO Eliminate opposition and escape.

This part is rather tough, as lots of people will be shooting at you as soon as you exit the submarine. Turn around and quickly shoot the worker and soldier behind you. Then turn around
again and jump down on the deck. Quickly climb up the access ramp and turn right to go hide
behind the nearest barrel. Whew. Hopefully you should still be in relatively good shape. Now get
out your Springfield and snipe the remaining soldiers up ahead. When the path is cleared go
forward until you reach the train tracks and turn left. Proceed into the next area.

CHECKPOINT | Scuttling the U-529 - Cover Blown - Starting | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Eliminate opposition and escape.
NEW OBJECTIVE: Exfiltrate.

In this area you will face lots of opposition, so immediately take cover behind the crates on your
right. Shoot all the soldiers from this position. When you think you got them all, proceed to the
next sub pen and take cover again. You'll also find a much needed first aid kit. When no more

soldiers come run in the next sub pen, and repeat. Finally go to the last sub pen when you can.
Quickly hide behind the crates next to the truck and snipe the incoming soldiers to the right side of the submarine. Then head on the walkway where the guards came from and go through
the opening in the right wall. Turn right and you'll see stairs going up and a room to the left of
them. In the room is a canteen and grenades. Head upstairs and in the next room you'll find a
first aid kit and a ladder going up to the ventilation shafts. Climb up there to exit this level!

OBJECTIVE COMPLETED: Exfiltrate.

[PART 3: Escape from Trondheim]

This is a short, but quite intense level. Since you blew up the submarine, the base is now on full alert and you'll have to get past a lot of opposition to escape. Again, the best tactic is too move in slowly, and take cover whenever possible. Use crates, corners, anything you can to avoid enemy fire. Because of the large number of enemies the best weapon to use will be the
MP40.

CHECKPOINT | Escape from Trondheim - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Exfiltrate the base.

Well, the Germans know you're there, and they're waiting for you. Crawl
through the ducts, while looking out for soldiers trying to ambush you, and you'll eventually drop down into a room.

CHECKPOINT | Escape from Trondheim - Exiting the vent | CHECKPOINT
Pick up the first aid on one of the tables if you need it, and prepare
yourself for a lot of action. Exit the room and face the many, many soldiers in the corridor beyond. Your best bet is to stay around a corner and kill anyone that comes at you. Also peek around the corner and take a few shots at the soldiers ahead before quickly going back
in cover. The MP40 works best.

When you have an opportunity, run up the hallway and hide in the computer room on the right.
Kill more guards, and when you can run up to the next room on the right, some sort of power
room. Clear the path again, then run to the end of the hallway to find a medicinal canteen in the room there. Go back, face some more soldiers, then take the first corridor on your right. Head
down the stairs on the left to reach another T intersection. Turn right and go into the room to the
right to find a first aid kit. Exit and turn right then go through the double door at the end of the
hallway and kill all the soldiers in this hangar. You can go down the stairs to find a canteen and
a couple grenades below, but this will summon even more guards so it may not be worth the trouble. Instead go through the doorway on the other side of the hangar and follow this corridor
to reach a door.

CHECKPOINT | Escape from Trondheim - Dash for the train | CHECKPOINT
Go through the door and you'll see the train arriving in the distance.

OBJECTIVE COMPLETED: Exfiltrate the base.
NEW OBJECTIVE: Meet up with allies at train station.

You'll now have about two minutes before the train leaves. The Allies will provide support fire for
you, so make a run for the train, by going from cover to cover. Take care of any soldiers in your
path, but you shouldn't have to worry about the others. Basically, shoot anyone who shoots you,
and take your time if you're hurt. Once you reach the train you'll have successfully completed
your second mission.

OBJECTIVE COMPLETED: Meet up with allies at train station.

Copyright © Ville

Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

[Mission

1 | Mission 2 | **Mission 3** | Mission

4 | Mission 5 | Mission

6]
PART1 | **PART**

2 | **PART 3**

OMAHA BEACH - MISSION 3: OPERATION OVERLORD
[PART 1: Omaha Beach]

Well, this is it. D-Day. Omaha Beach. You know what this is about. If you don't go rent

Saving
Private Ryan. This is possibly the game's best moment, so enjoy it while it lasts.

Not that it gets
bad afterwards mind you, far from it. This is quite a long level, which may seem very hard or even impossible (as it should) at first. But it is in fact relatively easy when you know what to do. So if you're stuck hopefully this section will help you get through. You're sent to the front with a Colt 45, a Thompson and grenades (as usual).

CHECKPOINT | Omaha Beach - The Landing - Starting | CHECKPOINT
Well, there's no turning back now. Enjoy the boat ride (try not to get sick) and listen to the Captain's orders as you slowly approach the beach.

NEW OBJECTIVE: Get to the shingle.

Ha! Easier said than done. Keep your fingers crossed and hope your boat
doesn't get blown up like the one to your left... When you're as close to the beach as the boat
can take you, the Captain will give the signal and the door will open. Ready for some action?

CHECKPOINT | Omaha Beach - The Landing - About to disembark | CHECKPOINT

The first thing you need to do is step over your comrade's dead bodies and quickly run behind the
barricade just ahead of you. These barricades made of wood and metal may not seem like much
cover, but as long as you stay hidden behind one you won't get hit by the gunners. Now here's the
trick. Listen to the machine gun sounds as bullets hit the water and the barricades near you. As
long as they're firing towards you you need to stay hidden. When the firing stops, that's your occasion
to quickly run behind another barricade further up the beach and repeat the process until you're up
to the shingle.

So, from your position behind the first barricade, run on the right and go below the log that's
sticking out of the water, so that you are behind the three logs supporting it. When you can, go
forward to the next barricade just ahead. Then go on the right side again and up to the next barricade.
You're almost on the beach now! Wait a moment then run behind the next barricade, this time on
the left side (there are some crates bear it). Note that you must now CROUCH behind the
barricades if you don't want to get hit.

So when it's safe run and crouch behind the other barricade in front of you. You'll see a medic
trying to save a soldier ahead of you. Run and take cover behind the barricade right next to him.
The medic will heal you for 50 health! Thanks. Now look to your left, there's a group of three
barricades nearby, run up to the middle one (you might get hit, you have to be quite fast), then the
other one nearby on the right. There's another barricade ahead of you, but watch out. The area is
being bombarded. Wait until someone yells 'Get down!' and there will be some explosions.
Immediately after use the opportunity to run up the next barricade before there are more

explosions.

You're almost there. Continue by going behind the barricade near you on the right. There will be
impact craters to your left and right. When you can, run into the right crater and crouch. Now
use the three barricades between this crater and the other one on your left (from before) to safely
reach it and crouch into it. Finally, when it's safe, get out of the crater and quickly run up to the
shingle.

OBJECTIVE COMPLETED: Get to the shingle.
NEW OBJECTIVE: Meet up with the Captain.

Now follow the shingle towards the left (be sure to stay crouched!). You'll pass by a medic, but
you should skip him for now (unless you're really really hurt), and continue until you meet up
with the Captain. You'll see a group of soldiers coming from the beach ahead get killed by mortar
fire.

OBJECTIVE COMPLETED: Meet up with the Captain.
NEW OBJECTIVE: Get the bangalores.

Follow the shingle so you're positioned near the bangalores (they're the red flashing sticks on
the ground). Without stopping, run up to the bangalores, grab them (hit the Use key as you run
by them), then take cover in the crater just behind them (crouch).

OBJECTIVE COMPLETED: Get the bangalores.
NEW OBJECTIVE: Bring the bangalores back to the shingle.

When the gunners stop firing at you, run back to the shingle, and go see the Captain to give him
the bangalores. The soldiers will set up the bangalores and clear a hole in the shingle.

While
they're doing their stuff you can go back to the medic you passed earlier and let him patch you up.
Fire in the hole!

OBJECTIVE COMPLETED: Bring the bangalores back to the shingle.
NEW OBJECTIVE: Follow the Captain to the Bunker.

Do as the objective says and quickly follow the Captain and take cover in front of the bunker,
so that you're out of view of any gunners.

CHECKPOINT | Omaha Beach - The Landing - Base of the bunker. | CHECKPOINT
The captain will send two soldiers to the trench ahead, but they'll be killed. *sigh* Oh well, looks

like it's your turn again.

OBJECTIVE COMPLETED: Follow the Captain to the Bunker.
NEW OBJECTIVE: Get to the trench.

Wait for the Captain to give you covering fire then quickly crouch into the crater ahead. You'll pick
up a Springfield sniper rifle on the ground. Now, quickly snipe the two soldiers manning the MG42s to your left and right, then head for the next crater before more soldiers return. You have
to pass between the two wooden poles, as the rest of the area is mined.

This next part is a bit tricky, because you can't see the left gunner from your position. So start
by sniping the right MG42 gunner, then quickly back out of the crater until you can see the left
one and snipe him before he can shoot you. Now run between the two wooden poles to your
right into the next crater. Then simply snipe the two gunners again and run to the bunker's wall
for cover, then drop down in the trenches.

OBJECTIVE COMPLETED: Get to the trench.

Follow the trench and you'll reach a wounded soldier. There's an MG42 covering the tunnel so
you can't advance. Simply peek around the corner until you can see the gunner ahead and snipe him.

NEW OBJECTIVE: Infiltrate the bunker.

Now get out your Thompson and enter the bunker. Turn left in front of the MG42 and follow the
hallway, past the stairs. In the room with the MG42 you'll find a first aid kit, pistol ammo, SMG
ammo and grenades. Now exit and go upstairs to enter the bunker.

CHECKPOINT | Omaha Beach - Inside the Bunker - Starting | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Infiltrate the bunker.
NEW OBJECTIVE: Clear out the bunker.

Follow the hallway and kill the soldier who'll open the door to attack you. Go through that door
and you'll find a first aid kit in the room. Go through the next doorway and take care of the four
soldiers waiting for you in the next room. Then go through a small passageway on the left side
of the room leading to a ladder. As you approach it a soldier will open the hatch above so shoot
him. Climb up the ladder and you'll have to face four more soldiers and an officer. There's nothing
of interest in the sleeping quarters on the left, so head right and turn right again in a small passageway. Climb up the ladder at the end to the level above.

CHECKPOINT | Omaha Beach - Inside the Bunker - Top of the bunker | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Eliminate the MG42 machine gunners.

Wait a moment in this room and an officer will send three soldiers for you. Kill them then go

around the bunker and kill the rest of the soldiers outside.

OBJECTIVE COMPLETED: Clear out the bunker.

Now simply get out your Springfield and snipe the two MG42 gunners in the other bunker ahead.

OBJECTIVE COMPLETED: Eliminate the MG42 machine gunners.
NEW OBJECTIVE: Exit the bunker.

Quickly go back inside and use the MG42 to kill all the soldiers coming
through the door in front. When they stop coming, exit through this door to complete this level.
You're a hero!

OBJECTIVE COMPLETED: Exit the bunker.

[PART 2: Battle in the Bocage]

Another long level that will lead you through some of Normandy's countryside. You'll have Captain
Ramsey by your side at all times (he can't die in this level, at least I don't think so) so welcome
the extra help. You'll also rescue more soldiers that will help you if you can keep them alive.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Search the house.
NEW ITEM: Binoculars
NEW ITEM: Time bombs

Start by going straight in the house in front of you, through one of the open doors. Clear the first
floor of any soldiers, and you'll find health and lots of ammo around. When you're done go
towards the back of the house and you'll find the stairs to the second floor. Go upstairs and clear
the second floor of any soldiers as well. When they're all dead Captain Ramsey will go to

the
door where two guys from the 82nd Airborne Division (I assume) have barricaded themselves, and
say the password. Afterwards they'll open the door. As one of the soldiers start explaining the
situation he'll be shot by a sniper!

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - Defending the rear | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Search the house.
NEW OBJECTIVE: Defend the back of the house.

Now go downstairs and watch the back of the house where soldiers will try to enter from the broken windows. Eliminate all soldiers that come through and shoot or snipe to ones coming
from the backyard. After a while they'll stop coming.

OBJECTIVE COMPLETED: Defend the back of the house.
NEW OBJECTIVE: Defend the front of the house.

This objective is simple. Rush back to the front of the house, where you'll see your jeep get blown
up. Go to the MG42 by a window and use it to dispatch all the soldiers that come from the road.
There's a first aid kit besides the MG42 if you need it.

OBJECTIVE COMPLETED: Defend the front of the house.
NEW OBJECTIVE: Locate any Flak 88's guarding the road.

Captain Ramsey will put you on point, so exit the house and go to the road ahead. To the left an
abandoned half-track is blocking the road, so turn right and follow the road.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - Leaving the house | CHECKPOINT
Follow the road and past the corner you'll face some soldiers. Take them out however you like
(the Springfield works well), but make sure you stay in cover. There are rocks around that are ideal

for cover as well as two destroyed Panzers. When the path is cleared continue past the Panzers.
Keep going until you reach a fork and a destroyed Sherman tank. Continue on the road and just
ahead you'll see a Flak 88 cannon firing towards you. Looks like you can't go that way for now.

OBJECTIVE COMPLETED: Locate any Flak 88's guarding the road.
NEW OBJECTIVE: Find a radio to call an airstrike on the Flak 88 cannon.

Now turn around and take the road left of the tank. Follow it and you'll reach a small farmhouse.
Now stick close to the brick fence on the right side of the road. Look in front of you, past the car
and the gate to the courtyard is a silo. Use your Springfield to kill the sniper in the silo's window.
Then look to your right and you'll see a barn. You need to dispatch all the soldiers in the barn,
including one manning a deadly MG42. A good tactic is to step left, quickly throw a grenade in
their direction, then take cover behind the fence. Finish by taking out the remaining soldiers.
Afterwards the Captain will go by the house and say the same password as before. Private Cobb
will come out and explain you need to go in the clearing to get the radio back, where his squad-
mates got killed.

OBJECTIVE CHANGED: Find the radio near the silo and use it to call an
airstrike on the Flak 88 cannon.

Go in the barn, where you'll find lots of health and ammo, and exit through the doorway in the
back to the courtyard.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - In the barn | CHECKPOINT
Around the corner you'll have to face three snipers. One should be in plain view ahead of you. The

other is hiding in some bushes on the right. Stay close to the fence on the left and quickly run up
to them to shoot them with your BAR or Thompson. Or outsnipe them if you think you can. Next
pass to the LEFT of the silo, and beyond it to your right will be the final sniper hiding behind a tree.
You can find a canteen and more ammo in the silo if needed. Then go to the dead soldiers in the
clearing and take the canteens and the radio.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - At the radio | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Find the radio near the silo and use it to call an
airstrike on the Flak 88 cannon.
NEW OBJECTIVE: Call an airstrike on the Flak 88.
NEW ITEM: Radio

Your companions will rejoin you in the clearing (so much for protecting your back) and you'll be
attacked by soldiers coming from the barn. Try to protect your teammates by giving them sniper
support. When no more come run towards the house, and more soldiers will blow away the fence
on the right. So through the hole and kill the remaining soldiers around the house. Now get anything
you need from inside the house and barn (there are a couple canteens on the second floor of the
house) then leave this place by the road you came from. Back at the fork, turn right to face the
Flak 88, then use your binoculars to call an airstrike on it (look directly at the Flak cannon through
your binoculars, then press the Fire button).

OBJECTIVE COMPLETED: Call an airstrike on the Flak 88.
NEW OBJECTIVE: Destroy the anti-aircraft gun so air support can return.

Now follow the road up to the destroyed Flak cannon.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - Near the first Flak 88 | CHECKPOINT

Look at the road ahead with your binoculars and you'll see it's blocked by another Flak 88, but you can't call another air strike just yet. So head left and go through the open gates. Follow the path beyond and around the corner you'll reach a clearing with a radar, a bunker and the Anti-Aircraft gun. Hide besides the first rock on your right and snipe the MG42 gunner in the bunker under the radar. Also snipe the soldiers running for the other MG42 on the right. Eventually they will stop coming. Then go in the bunker to find plenty of ammo (including a rocket) and a first aid kit. Exit the bunker and go to the AA gun behind.

CHECKPOINT | Battle in the Bocage - Anti-aircraft gun | CHECKPOINT

Plant a time bomb on the AA gun and immediately run back towards the road as fast as you can.

OBJECTIVE COMPLETED: Destroy the anti-aircraft gun so air support can return.
NEW OBJECTIVE: Call an airstrike on the second Flak 88.

Use your BAR or Thompson to kill all the soldiers coming from the road. Alter-natively you can use the MG42 in the bunker. But this will most likely get Privates Durden and Cobb killed (not that it matters much at this point). Now follow the path back to the main road, and call an airstrike on the second Flak 88 on your left.

OBJECTIVE COMPLETED: Call an airstrike on the second Flak 88.
NEW OBJECTIVE: Bypass the roadblock.

Follow the road and turn right when you reach the roadblock. Kill the guards in the trench and jump down there to exit this level.

[PART 3: The Nebelwerfer Hunt]

Just like the previous levels, the final one in this mission is also rather long. You'll face a lot of
enemies on your way to the Neberwerfers, but thank-fully you'll get help as well. Captain Ramsey is
no longer invincible here, so be careful. He's still pretty damn tough, however. This is also the first
level where you'll have to destroy vehicles with a Panzerschreck.

CHECKPOINT | The Nebelwerfer Hunt - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Locate and destroy the Nebelwerfers. [4 remaining]

* Note that even if you managed to save Privates Durden and Cobb in the last level, they won't be
with you in this one.

Begin this level by going forward and taking the health on a crate and the Panzerschreck behind.
Resist the urge to blast Captain Ramsey with it, you'll get to use it soon enough. Note that you
can destroy one of the small crates next to the MG42 ammo in the alcove for another medicinal
canteen. Now proceed to the road and continue past the destroyed Flak 88 cannon, taking care
of the soldiers along the way. Soon you'll reach a clearing with a destroyed Panzer just to your
left. Quickly hide in front of the Panzer and Ramsey will tell you to take out the halftrack on the
road ahead. To do so, get out your Panzerschreck and wait until the halftrack stops firing at you
before stepping to the right and firing a rocket towards it. Two rockets will be enough to disable it.
Follow the road and at the end of the clearing you'll meet with two soldiers of the 101st.

CHECKPOINT | The Nebelwerfer Hunt - Paratroopers | CHECKPOINT

They will help you in destroying the Neberwerfers, but you must take point again. Oh well, follow
the road and around the corner you'll reach the village. You will face a lot of enemies in the village,
so the best way would be to go in slowly, and take care of all immediate threats before proceeding
further. You can either try to provide sniper support for your squad mates or go in up close and
personal with your Thompson or BAR.

As you move through the street, watch out especially for snipers in windows and MG42 gunners.
You can search each of the houses or ruins along the way for health and ammo. Also don't
hesitate to use the MG42s when needed and of course always find cover. Further down the village
you'll see the road is blocked by a barricade (and protected by an MG42). You can go get the first
aid kit near the MG42, then turn around and go through the first house on the left. Go through the
doorway into the next room.

CHECKPOINT | The Nebelwerfer Hunt - Tiger tank | CHECKPOINT
You'll see a dead soldier with lots of rockets in the room. Take as much as you need and you'll
see a Tiger tank approaching through the windows ahead. Shoot a few rockets at it as it moves into
position. The tank will then stop and rotate its cannon towards you. Um, quickly back out in the
front room of the house (through where you entered). It will shoot at the back wall and blow a hole
in it. Now go back to face the tank, shoot a rocket, then quickly retreat to the front room again before
it fires. Repeat until destroyed (it will take at least five rockets).

Now go in the courtyard through the blasted wall and in the building just left of the Tiger tank (with
the Biogermine advertisement above it). Get the health and grenades if you need them,

then shoot
all the soldiers in the street ahead. Proceed down the street and take care of the guards in the
buildings, as you did before in the first part of the village. You'll eventually see the church ahead,
but the road is once again barricaded. Enter the house on the left side of the street, just where the
brick fence passing in front of the church ends. Go through the house and exit in the back to find
a path outside.

CHECKPOINT | The Neberwerfer Hunt - The church | CHECKPOINT
Follow this path (stay crouched) and face the church. Take out the soldiers manning the MG42s
in the church with your Springfield. Then approach the church through the cemetery and more guards
will come from the left and right, so watch out. Continue and you can enter the church from the back
to find two first aid kits within (and more soldiers). Now exit the church and pass behind it to rejoin
the road. Continue down the road.

CHECKPOINT | The Nebelwerfer Hunt - Nebelwerfer field | CHECKPOINT
Well, just ahead is a big clearing with the four Neberwerfers 41. Start by sniping all the MG42 gunners
ahead (two in bunkers, two behind sandbags). When it seems safe enough, wait for the Nebelwerfers
to fire a barrage, then run on the left side, following the hedge. You'll find the first cannon next to a
bunker. Plant an explosive behind it and get away. One down, three to go. You can enter the bunker
to find a first aid kit and a couple canteens.

Now there's barbed wire all around and you can't get to the other cannons from the back, so go
back to the road. There's a minefield in front of the cannons as well, so you can't go that way either.

Wait near the ruins for the cannons to fire a few times (you should be safe there) and a few more
soldiers will appear. Kill them then wait a moment for the cannons to fire again. After they do sprint
on the road to the other side of the clearing. The Nebelwerfers shouldn't hit you.

When you reach a barricade turn left and go to the bunker ahead. Behind the bunker are some
trenches, kill all the soldiers within. In the bunker are a couple canteens also. Now you have free
access to the remaining cannons, so go through the trenches and plant a time bomb behind each
of the three cannons. Mission accomplished!

OBJECTIVE COMPLETED: Locate and destroy the Nebelwerfers.

Copyright © Ville

Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

[Mission 1 **|** Mission 2 **|** Mission 3 **|**

Mission

4 | Mission 5 **|** Mission 6 **]**
PART 1 | PART

2 | PART 3

NORMANDY - MISSION 4: BEHIND ENEMY LINES
[PART 1: Rendezvous

with the Resistance]

This is a short level, with few enemies. Quite strange considering what you went

through in
mission 3. Anyway, you'll also have to rescue and protect someone, so

you must still be careful.
The hardest part is near the end where you'll face a

couple MG42s, but this should be nothing
you can't handle by now. You start

mission 4 equipped with a Colt 45, M1 Garand and grenades.
Better find some

better weapons...

CHECKPOINT | Rendezvous with the Resistance - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Locate the downed G3 pilot.
NEW OBJECTIVE: Escort the pilot to the Maquis hideout.
NEW ITEM: Binoculars

Follow the road and kill the two guards ahead. Keep going and take a left at the

intersection to
see the crashed plane. Kill the three officers holding the pilot

captive. He'll get up and get himself
a weapon.

CHECKPOINT | Rendezvous with the Resistance - Downed plane | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Locate the downed G3 pilot.

Now go back to the intersection. You'll see a barricade, and left of that

barricade a small path.
Follow this path and take care of soldiers guarding it.

When you reach a house, enter it by climbing
up the stairs and take care of

anyone inside. You'll find health and ammo, and you should be able
to grab

yourself an MP40. Also go out on the front porch and dispatch the sentries

outside. You'll
see a field ahead with a small house at the end. If you go

behind that house you can find a canteen,
rifle ammo and a grenade besides a

crate if you need them. Finally go back to the first house and
look on the back

for a stairway leading to the basement. Kill the soldiers inside and get their

booty:
a first aid kit, canteen, rifle ammo and two grenades. So when you'de

done in this area go to the
road and follow it north until you reach another

barricade.

CHECKPOINT | Rendezvous with the Resistance - Road bend | CHECKPOINT
Turn left and follow that other road. You can throw a grenade at the guards that

have their backs
turned to you. Follow the road until you reach some kind of

fortifications. Carefully dispatch all the
guards along the rest of the road

leading to the church ahead. Watch out for two MG42s, you can
throw grenades at

them to easily take them out. Once all the enemies are dead quickly run up the
road to the MG42 nearest to the church entrance.

CHECKPOINT | Rendezvous with the Resistance - Uphill battle | CHECKPOINT
You can get a first aid kit, grenades and SMG ammo near the MG42. Then use it to

kill the soldiers
aboard the incoming truck from the road. Next go ahead and

enter the church through the front doors.
Kill all the soldiers in this holy

place, then go to the altar at the end. On the right side of it is a button, so

push it to uncover a hatch in the floor below the altar. Climb down the ladder

and follow the tunnel to reach the Maquis hideout and meet with Manon. She'll

strip you of all your noisy guns and leave you only an OSS Pistol.

OBJECTIVE COMPLETED: Escort the pilot to the Maquis hideout.

[PART 2: Diverting the Enemy]

Again, not a difficult level to complete, but much longer than the last. Since

you'll get to snipe most of the enemies, you won't be doing much close quarter

combat. You'll also start with an OSS Pistol, but I really didn't see much point

in using it. Unlike what Manon says, this is hardly a stealth mission. I mean,

you even get to blow up tanks and stuff.

CHECKPOINT | Diverting the Enemy - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Infiltrate the tank park.
NEW ITEM: Radio bombs

As soon as the level starts, you'll see a truck going down the road besides you.

Follow the truck to the checkpoint, but stay on the right side of the road so

the guard doesn't see you. When you get close, walk (don't run) into the back of

the truck. Stay hidden in there and the truck will take you right into the tank

park unnoticed.

OBJECTIVE COMPLETED: Infiltrate the tank park.
NEW OBJECTIVE: Bomb tiger tanks. [3 remaining]

Exit the truck and to your left will be a Tiger tank. Eliminate the guards in

the area, then plant a
radio bomb behind the tank. Also next to the tank are two

tents. The first one is empty but the
second one contains a first aid kit. Past

the second tent is another Tiger tank, so go plant a
bomb behind it. Now turn

around, go past the first tank and the truck, turn left past the tent and
you'll

find the last Tiger tank. Go behind and set a charge. Get away from the tanks

before they
explode.

OBJECTIVE COMPLETED: Bomb Tiger tanks.
NEW OBJECTIVE: Switch the tracks at the first junction.

Past the final Tiger tank you bombed is a hole in the fence, protected by

sandbags. Get the
KAR98 sniper rifle and the rifle ammo there. Then jump over

the sandbags and go down to the
railroad track. Turn right and follow the track,

taking care of any threat with your KAR98.

CHECKPOINT | Diverting the Enemy - Railroad | CHECKPOINT
Now the switch should be just ahead of you, but before going any closer snipe

the two guards
in a bunker ahead. With the area safe go forward and use the

switch.

OBJECTIVE COMPLETED: Switch the tracks at the first junction.
NEW OBJECTIVE: Find a way into the train station.

Continue and follow the left track into the tunnel. You can grab a medicinal

canteen on a crate.

CHECKPOINT | Diverting the Enemy - Tunnel | CHECKPOINT
You'll see an opening into the right wall. Peek inside it and a soldier will use

an MG42 to shoot
at you, so quickly step back outside. Wait a moment and look

again, he should no longer be
at the MG42 (scared of you perhaps?). If he still

is, you'll have to shoot him from there. In any
case, go through the door left

of the MG42. Inside the bunker you'll find a box of grenades, and
also a canteen

in the sleeping quarters (through another door). Now exit the bunker back into
the tunnel. On the other side of the tunnel you'll have to snipe a few more

guards (you can use
the exploding barrels to your advantage). Follow the track

and when you see a path in the right
mountain wall take it. You'll reach a

compound with a search light, but you don't have a clear
hot at the guard from

there. So go ahead and go through the opening in the fence, while avoiding
the

light. It's pretty easy as the light searches the area in a circular motion.

Just watch the
pattern. Once there move so you have a shot at the guard up there

behind the search light and
get rid of him. Now go through the double door and

shoot the guards inside. In the radio room on
the right is a first aid kit. At

the T junction turn left and go up the stairs at the end of the hallway.
Go

through the door in this room and you'll be back outside. Run up to the MG42

behind the
search light and use it to dispatch the soldiers coming ahead. When

you're done turn around
and go through the door at the end of this small

passageway. In the room you'll find another first
aid kit on the shelves. Exit

the room through the other door and you'll have to kill a few soldiers
through

the window in the next room. Use the sniper rifle if you need. Go in the hallway

at the
back of the room and you'll find an elevator at the end. Use the button

to ride it down.

CHECKPOINT | Diverting the Enemy - Underground | CHECKPOINT
Exit the elevator and follow the underground passage, taking care of the

sentries along the way.
You'll also find a canteen and two grenades in an

office. Go up the stairs at the end of the
passage, then up the stairs in the

next room. Go through the doorway, past the exit of the building
and you'll find

a first aid kit and two more grenades in the room (watch out for a dog). Then go
outside through the doorway.

OBJECTIVE COMPLETED: Find a way into the train station.
NEW OBJECTIVE: Plant explosives on the track barrier.

Snipe any guards around and follow the tracks southward, passing under a bridge.

Plant an
explosive at the end of the right track, on the barrier.

OBJECTIVE COMPLETED: Plant explosives on the track barrier.
NEW OBJECTIVE: Get to the control tower and switch the tracks.

Cross the tracks and go up the stairs (or ramp). In the first house to your left

you can find a first
aid kit. Go past this house and onto the bridge above the

tracks. Inside the control tower on the
right you'll find the switch you're

looking for.

OBJECTIVE COMPLETED: Get to the control tower and switch the tracks.
NEW OBJECTIVE: Get into the back of the Opel truck.

Exit the control tower and turn left. Straight ahead you'll see the truck

waiting for you, so go on
and climb in the back. A few soldiers will attack you

as the truck goes for the exit gate, so
watch out.

OBJECTIVE COMPLETED: Get into the back of the Opel truck.

[PART 3: The Command

Postorpool]

This level can be rather tough if you're not careful. Charge recklessly and you

will quickly find
yourself overwhelmed against the multitude of soldiers

guarding the mansion. Slow and
methodical is the way to go. Make good use of

your sniper rifle and be sure to always shut
down alarms as quickly as possible.

You'll also get a Winshester Shotgun for this level, which
is wonderful in close

quarters (ie in the mansion) but pathetically useless at any range other
than

this. So keep that in mind if you decide to use it.

CHECKPOINT | The Command Post - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Infiltrate the perimeter.

The guards will let the truck pass through and Henri will park it in front of a barn.

CHECKPOINT | The Command Post - Into the lion's den | CHECKPOINT
When he does, get out and enter the barn through the door on the right. You can grab several
first aid kits from a table. When ready, go to the other end of the barn and exit through the doorway. Snipe any guards in the vicinity with your KAR 98. Straight ahead, across the road are a couple AA guns. Go near them and turn right (you should be facing west). Go forward and in the tent you'll find another first aid kit. Continue past the tent, and look further down the
road from besides the brick fence (just behind the tent). You'll see two guards behind a MG42,
one near an alarm switch, and one in a watch tower further behind. Snipe them all (start with
the officer near the alarm switch so he doesn't use it).

When the path is cleared go ahead and search the three tents to find health, grenades and SMG ammo. Follow the road into the next area and you'll see a Panzer in a hangar. Pass behind this hangar to reach the perimeter fence. Snipe any other guards you see from here.

When ready go through the opening in the fence.

OBJECTIVE COMPLETED: Infiltrate the perimeter.
NEW OBJECTIVE: Send the false comminique. *
NEW OBJECTIVE: Steal the troop manifest.
NEW OBJECTIVE: Steal the battle plans.
* This is a typo in the game, not made by me.

Just to your left you'll see a Tiger tank (it's quite big), so approach it.

NEW OBJECTIVE: Gather any intelligence on the new Tiger tank.

Now head east and go behind the mansion (following the perimeter fence). Keep heading east until you can't and turn left (now facing north). You'll see a guard besides an alarm switch, so put a bullet in his head. Past the alarm switch is a back door into the house, so go through it.
From here on I won't mention any guards in the mansion, because it all depends on if you set off alarms or not, who heard you, etc. Just take care of anyone in your way, and shut down alarms whenever you can. A silent approach can work, but is not really worth it. Take your time and clear each room before proceeding.

In the first room on your right are some chests and paintings, but nothing of interest. Go down the hallway and take the doorway on the left to enter a library. You can take the first aid kit on the table, then head upstairs. Go around the balcony and through the red double doors in the north wall. Again go upstairs and you'll find the battle plans on a table in the top room.

CHECKPOINT | The Command Post - Battles unplanned | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Steal the battle plans.

Go back downstairs and exit into the library. This time go through the doorway on your right to find yourself in a small hallway. Behind the first door on the right is a bedroom with nothing special. But through the other door at the end is a sleeping quarter where you can find some explosives. Cool. Now go back to the library again and go downstairs. Go through the doorway in front of you and turn left. Follow the hallway to find yourself back outside.

Go forward and turn left past the alarm switch (you should be facing south). Go into the house ahead through the double door. Just as you enter turn left and go through the doorway into a small room with a fireplace. Go through the door on your right and down the stairs into a basement, which is a sleeping quarter for the guards. You'll find a canteen and a box of

grenades,
and the King Tiger field manual on a table.

CHECKPOINT | The Command Post - Plans stolen | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Gather any intelligence on the new Tiger tank.

Go upstairs to get out of the basement and go back to the first room you entered (with the large brick fireplace). Go past the fireplace and through the doorway in the west wall. Go up the stairs in the next room to find a hallway. Ignore the bathroom on your left, but you can find a canteen in the bedroom through the next door. Continue down the hallway, and ignore the next room which is also empty. Finally go through the door at the end of the hallway and you'll find a radio in the room. Use it to send the false communique.

CHECKPOINT | The Command Post - Radio Free Manor House | CHECKPOINT

OBJECTIVE COMPLETED: Send the false comminique.

Exit this house the exact same way you came in (through the double door). Once outside turn left and up ahead you'll see the King Tiger tank from before. Go ahead and plant an explosive behind it to blow it up. Then follow the perimeter fence northward and you'll reach a second King Tiger. Blow it up as well. Next head east and you'll see another house. Enter it from the door on the right side. Beyond the first door on the left is nothing of interest and the bathroom on the right is equally empty. Just follow the hallway to reach the entrance hall.

You can go in the laundry room straight ahead to find a first aid kit. Then go back to the entrance hall and head upstairs, and left. Follow the hallway to enter a dining room. Go through the door at the far end to find an office with pistol ammo, a canteen and the troop manifest.

CHECKPOINT | The Command Post - Troops Manifested | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Steal the troop manifest.
NEW OBJECTIVE: Escape and meet up with Manon.
NEW ITEM: Troop manifest (don't ask me, it's right in the corner)

Now go back to the main hall and exit through the double door downstairs. Take care of any remaining guards outside and head north. You'll see that the main gate is now open. Follow the road beyond and take care of any guards in the way. Also watch out for more guards and dogs that will attack behind you. You have to keep pressing forward as guards will always keep coming anyway. Once you reach the stone bridge cross it to find Manon and a truck waiting

for
you to get you out of here. Climb in the back to finish the mission!

OBJECTIVE COMPLETED: Escape and meet up with Manon

Copyright © Ville Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

BRITTANY - MISSION 5: THE DAY OF THE TIGER
[PART 1: Sniper's Last Stand]

This is an incredibly long, two-parts level, that a lot of people seem to hate because it's also quite hard. As the name suggests, your main enemies will be snipers. Lots and lots of snipers.
The trick to getting through alive is, well, quicksave often. I'm hoping the walkthrough will help you through, but unless you know exactly where every sniper and soldier is, you'll likely get hit quite often. Be patient, save often and be the better sniper.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - Outskirts - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Locate the bazooka team.
NEW OBJECTIVE: Get past the gate into the rest of the town.
NEW OBJECTIVE: Proceed to the south edge of town.

Proceed forward and follow the path. Around the corner, you'll meet the first sniper. He's in a window on the second floor of the house at the end of the path. Then go ahead and you'll meet three Allied soldiers who were separated from their squad, in the ruins to your left.

Now go to the right side of the street and look ahead, to the left of the car.

Slowly move
forward and you'll see a sniper hiding behind the archways of the house's first

floor. Kill him
and proceed forward (keep hugging the right wall) and stop just where the wall

ends so you
can see the rest of the street from this corner. Look southwest and you'll see a

house with two
windows. Take care of the two snipers in there (if possible, start by sniping

the one in the right
window before he can see you and move out of sight). Then turn right and you'll

see some stairs
on the right. Get out your Thompson and climb them up, then shoot the sniper on

the second
floor (now's also a good time to shoot the second sniper in the house ahead if

you couldn't before).
Get the canteen in the room if you need it (don't walk too close to the opening

in the wall) and
climb back down the stairs.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - Outskirts - Rain in the eyes | CHECKPOINT
Go forward and just around the corner of the wall, look to the right. Further up

the street you'll see
a large tree with a car at its base. On the roof of the house behind this tree

is a sniper (just right
of the tree). Quickly shoot him before he can shoot you. Then look south across

the street. You'll
see a stairway going up between two houses. Cross the street and head up those

stairs. Enter
the bedroom through the doorway, but stay crouched! There is a canteen on the

desk with a
mirror in the room, and two windows, to the left and right of it. Approach the

right window so that
you're centered behind it and look southwest. You will see a sniper in a window,

so shoot him
(he should have trouble hitting you from your position). Then strafe left

slightly (while still looking
southwest) and you'll see another sniper through a breached wall, on the second

floor of a house
right across the street. If not, wait a while, he'll show up eventually. Once

he's dead get the
canteen.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - Outskirts - Downpour | CHECKPOINT
Now exit this room and go back down the stairs to reach the street. Turn left

(face west) and go
forward. Stay on the right side of the street and you'll soon reach some stairs

going down. Follow
this small brick path and ahead you'll see a ruined house (only part of the

front wall remains
standing). Just by the doorway is a first aid kit. Also, left of this ruined

house is a sniper hiding in
a small alley (hard to see because of the bushes). You can shoot him with your

Thompson before
he can react.

Now continue until the small brick path ends. Look southeast and you should

barely see a tower
ahead (zoom with your sniper rifle). At the top of this tower is a window with a

sniper behind it,
so shoot him. If you have trouble seeing him because of the fog, just move

forward slightly.
There's also a large tree who may be blocking your view, so move around if

needed. Anyway, keep
moving southeast and go through the breached fence. Follow the street south,

staying close to
the house on the right. Just around the corner, look west and you'll see a

sniper in a window in
the house up ahead, so quickly shoot him. Then look southwest to see a doorway

up some stairs.
Watch this doorway and a soldier should eventually come through. Shoot him.

Meanwhile, the
others will rejoin two of their lost squadmates.

Face west and proceed forward then go in the doorway on your right. Take care of

the sniper at
the top of the stairs with your Thompson, then head upstairs yourself. Enter the

next room and
kill the other sniper within. There is also a canteen and some grenades next to

the window the
sniper was watching.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - Outskirts - Scope soaked | CHECKPOINT
When you're done, exit this house through the collapsed wall (east wall). Turn

right, and you can
look behind the stone wall Hill and Finn were hiding for a first aid kit. Then

proceed down the
street (west direction), but stay close to the left wall. Look to the northwest

and you'll see a sniper
watching on the second floor of a house (through a breached wall). Snipe him and

continue west
until you see some stairs to your left. Climb them up and shoot the last sniper

in this part of the
level. In this room is also the bazooka team, but they're all dead... Oh well,

take their bazooka,
rockets and the canteen, at least.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - Outskirts - Muddy depths | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Locate the bazooka team.

Go back downstairs, and turn left (facing west). Go forward through the doorway

and turn left
again to see a wooden gate. Try to use the gate and it will say "Find a way

through the gate".
This is simple enough. Wait there for about 30 seconds and three German soldiers

will come open
it for you! Dispatch them all with your Thompson and go through the now open

gate.

OBJECTIVE COMPLETED: Get past the gate into the rest of the town.

Simply go through the tunnel and walk into the street beyond. A plane willcrash in the house

just
behind you! You're halfway there...

OBJECTIVE COMPLETED: Proceed to the south edge of town.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - City Hall - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Find the tank crew.
NEW OBJECTIVE: Defeat the Panzer tank.
NEW OBJECTIVE: Keep the tank crew alive and infiltrate city hall.
NEW OBJECTIVE: Steal the King Tiger with the tank crew.

Turn around and a medic from the tank crew will meet with you. Follow him in the house to see
Sergeant Hammon by a window.

OBJECTIVE COMPLETED: Find the tank crew.

Now look through that window, in the southwest direction. Get out your
Springfield and snipe the soldiers coming from the street ahead. Shortly after the Panzer tank
will follow behind.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - City Hall - Panzer 'Oust | CHECKPOINT
Use your bazooka and fire three rockets (at least) at the Panzer before it can get too close.

OBJECTIVE COMPLETED: Defeat the Panzer tank.

With the tank destroyed, wait safely inside while some Stukas make a few bombing runs in the street. You can find some more rockets in the room meanwhile. When it looks safe, exit the house to be back on the street. Follow the street by hugging the right wall. Soon you'll reach
the corner of a house and find yourself atop a pile of rubble (there are a few wooden beams on
it). Look east and you'll find a sniper on the rooftop so take him out. Then look south around the
corner and there will be soldiers coming out of a house ahead. Snipe them as well.

Now keep going forward, staying close to the right wall still. When you reach the corner of the
house, look slightly to your right and you'll spot a sniper in some ruins ahead. When he's dead
look southwest to see a building named 'Hotel'. Look through the breached wall on the third floor
to take out the snipers up there. Now look south again and you'll see a doorway in the building
(where some soldiers came through earlier). Go through that doorway and climb the stairs beyond.
Take out the sniper in the first room to your right, then climb the next stairs to the third floor.
Take out the other sniper in the room at the top, and get the first aid kit and grenades as needed.

When you're done here go back to the street outside.

Turn left, go forward a little and turn left again (now facing south). You'll see a house with a balcony. There may be a sniper on the rooftop of that house, so be careful. Now follow the street
(southwest), passing left of the Hotel. Just around the corner you'll see some soldiers coming
out of the left side of the Hotel, so shoot them. Then move forward a bit and look south to see a
tower in the distance. Just like before, shoot the sniper in the top window. Now get out your Thompson and enter the Hotel through the doorway ahead to take care of the soldiers inside. First
clear out the first floor, then go upstairs and clear the second floor. Just don't enter the smaller
bedroom beyond the doorway, you'll be sniped. For now exit the Hotel the way you came in.

Face west and go by the Hotel's corner. Look ahead (and slightly to the right) across the street.
There is a small fence between two houses. Behind this fence is a sniper. Get him before he sees
you. Then go across the street and look to the northeast (well, more like NNE). There is a sniper
in the attic of the house ahead. There is also a sniper on the third floor of the Hotel, so be careful.
Once everyone's been taken care of, head north on the street.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - City Hall - Sniping from below | CHECKPOINT
Stay close to the left wall and move forward. There will be some soldiers in the house to the northeast. Keep moving forward, staying near the left wall until you see a staircase. Climb it

u
and kill all the soldiers in the house. You can also find a box of MG ammo if you need some.
Exit this house and turn around (facing west). You'll see a tower with a window, again a perfect
hiding spot for a sniper. Step back until you can see the head of the sniper inside and shoot him.

Now follow the street north. Go into the next house by climbing up a small step of stairs on the
right side of the street. In this house are a couple of soldiers and a first aid kit. When ready exit
the house through the breach in the west wall. Follow the street northwest and take care of a
sniper in a window ahead. Keep going west and around the corner take care of all the soldiers
coming at you. There will also be some on the bridge and maybe a sniper on a roof to the northwest. When the area is cleared, proceed north and pass under the bridge.

CHECKPOINT | Sniper's Last Stand - City Hall - Moving in on the King Tiger |
Look to the northeast to see a house with a balcony. Quickly kill the soldiers that will come

out
onto it. Then look north to see a doorway. Go through it and up the stairs. Get rid of the sniper
in the room on the right, then go through the left passageway. Go to the end of the next room
and look east. You'll see two soldiers on a balcony for you to dispatch. Then stay in this room
and take care of all the soldiers coming through the double door north of you. Some may be coming from the floor below as well. When ready go into the next room through the breach in
the north wall.

OBJECTIVE COMPLETED: Keep the tank crew alive and infiltrate city hall.

Watch out for a soldier on the right, then exit this room through the double door. Kill any remaining soldiers in the city hall's, uh, main hall. Go downstairs, turn left and go through the
double door. Kill all the soldiers barricaded within this room. Turn left and exit outside through
the open door. Kill anyone guarding the King Tiger and go down besides it. Wait for the crew to arrive to finally finish this level. Finally!

OBJECTIVE COMPLETED: Steal the King Tiger with the tank crew.

[PART 2: The Hunt for the King

Tiger]

Need to vent some frustration after getting through the sniper level? Well, you'll have the perfect
opportunity, as you now get to drive the King Tiger tank! Cackle with insane glee as you blow
up everything in sight and run over the helpless German troops. I don't care what they say, revenge IS sweet. This is a rather short, two-parts level, and you won't have much to worry about except enemy tanks. Enjoy it while it lasts.

CHECKPOINT | The Hunt for the King Tiger - Destroyed Village | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Escape with the King Tiger tank.

First, take some time to learn the controls. They aren't very complicated, but since the turret turns independently from the tank, it might take a little practice to get used to. The Jump key is particularly useful to get the tank aligned with the direction you're looking at. Also note that
it takes the crew a considerable time to reload the cannon, so you can only fire once every few
seconds.

Start by moving forward, going past the village gates (or through them, heh). A German will attack you with a Panzerschreck from the building ahead so blast him. Turn north on the

road
and another will shoot rockets at you from a house. Destroy the house and follow the road,
then turn west, stopping behind the telephone posts. You'll see a 88mm gun behind the bend
in the road ahead, so blast it from there. Go forward (watch out for a Panzerschreck in a house
on your right) and blast the halftrack coming from the road. Keep going west and turn south on the road.

Follow the road and at the next bend you'll be attacked by a Panzer. Quickly shoot it down
before it can shoot you. If you shoot first, it will be disoriented and will never be able to shoot
back. Follow the road around the bend and you'll see a group of three houses ahead with another
88mm gun in front. Destroy it and continue. Further up the road you'll be attacked by a

Panzer,
then a Tiger tank. Shoot the Panzer first (one hit should destroy it), then concentrate on the
Tiger. Once that's taken care of, continue along the road to the next part of the level.

OBJECTIVE COMPLETED: Escape with the King Tiger tank.

CHECKPOINT | The Hunt for the King Tiger - Country Road | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Escape with the King Tiger tank.

At the midpoint, you'll regain all your lost health (how can you repair a tank so quickly?).
Proceed along the road and head southeast. You should reach a destroyed bridge, but you need
to shoot down the Panzer tank behind it. Once that's done, go to the road leading to the bridge
and turn to face west. Go forward and soon enough you'll see a 88mm in the distance on the
right side of the road. Shoot it down before it can see you. Continue along the road to reach a
fork. On the road leading south is yet another 88mm gun behind some barricades, so quickly
destroy it before it can fire (remember that you can look in a different direction than you are
moving). There's also a tank behind the 88mm gun if you want to destroy it.

Continue west along the road and you'll be ambushed by a Tiger tank on your left. Three shots

will dispose of it. Continue and you'll face another Tiger at the next fork in the road. Destroy it
and also shoot down the guard tower to get rid of that annoying MG42 gunner! Turn left to head
south along the road, and this time you'll be attacked by two Panzers when you reach the next
bend. Wait for the first to show up, shoot it, then go backward as you reload. The other should
miss you. Finish the first one then take care of the other, and continue following the road.

Eventually you'll reach another part of a small village. Keep going to reach a T-crossing.
Immediately look to your right (south direction) to blast the 88mm gun ahead, and the
Panzerschreck soldier behind some sandbags (aim a little over his head). Head south along the
road, and past the 88mm gun to exit this level.

OBJECTIVE COMPLETED: Escape with the King Tiger tank.

[PART 3: The Bridge]

Another short level and you'll be done with mission 5. You no longer have control of the King Tiger,
but this time around you get to be a sniper, so it's all good. You'll also need to call airstrikes to
protect the tank - make sure you remember how it's done. Look at the target through your
binoculars, and fire. If you can protect the tank successfully you'll be on your way to your final
destination: Germany.

CHECKPOINT | The Bridge - Starting | CHECKPOINT
NEW OBJECTIVE: Sneak in and find a high position overlooking the bridge.
NEW OBJECTIVE: Snipe the Germans that try to blow up the bridge.
NEW OBJECTIVE: Use the high vantage point to call in artillery strikes. You may have to use
multiple buildings to cover all the approaches to the bridge.
NEW ITEM: Binoculars

NEW ITEM: Radio

Move forward and turn left into the alley between two houses. Take care of the guard and keep going along the path. Take care of all the soldiers (also watch out for a sniper on a balcony) and you'll eventually reach some stairs leading to a doorway. Enter this house, clear it of soldiers, and exit through the other side. Keep going forward and you'll reach the street. Kill any remaining soldiers. To the southeast is the bridge, but you can't go that way because of the Flak 88 guarding it. Instead enter the house southwest of you, across the street. You can take a first aid kit on the table, then go up the stairs to the second floor. You'll find plenty of SMG ammo, a first aid kit and a canteen in the room. Now make sure your Springfield is fully loaded, and wait by the broken window for your next orders.

CHECKPOINT | The Bridge - Sniping from on high | CHECKPOINT
OBJECTIVE COMPLETED: Sneak in and find a high position overlooking the bridge.

You'll see the plunger right ahead of you, down by the river road. Now you must snipe all the soldiers that go running for the plunger, before they can activate it to blow up the bridge. Try to reload whenever you have a chance so you don't get caught reloading at a bad moment. Once the King Tiger reaches the bridge, it will blow up the 88mm cannon and the plunger.

OBJECTIVE COMPLETED: Snipe the Germans that try to blow up the bridge.

Now tanks will come from from the street in the far back (directly ahead of the Ting Tiger) and from the street following the river in front of you. You can watch the health of the King Tiger with

the
indicator at the top of the screen. Just make sure it doesn't reach 0. To do that you need to call
airstrikes on all the tanks. You can also call an airstrike ahead of a tank so he'll be hit just as he
passes underneath. But in addition to watching the window for tanks, you need to watch the stairway
leading up to your room for soldiers, as some will come up to attack you regularly. So look in your
binoculars only a couple seconds to call an airstrike, then go back to watching the stairs with your
Thompson. Once you have destroyed enough enemy tanks, another King Tiger will arrive to try and
stop the stolen King Tiger. Uh, consider it a boss or something.

OBJECTIVE COMPLETED: Snipe the Germans that try to blow up the bridge.
NEW OBJECTIVE: Destroy the enemy King Tiger.

Simply call a few airstrikes on the King Tiger to destroy it. Remember to watch out for soldiers
behind you still. Or, if you're really lazy, you could let the King Tiger take care of the other by itself.
If it has enough health left (40 or so) it might stand a chance. In any case, congratulations for yet
another successful mission.

OBJECTIVE COMPLETED: Destroy the enemy King Tiger.

Copyright © Ville

Ikkala

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

[Mission

1 | Mission 2 | Mission 3 | Mission

4 | Mission 5 | **Mission

6]**
**PART 1 | PART

2 | PART 3**

SIEGFRIED LINE - [MISSION 6: THE RETURN TO SCHMERZEN
[PART 1: The Siegfried Forest]

[PART 2: Die Sturmgewehr]

[PART 3: The Communications

Blackout]

Copyright © Ville

Ikkala

[sivu 1 | sivu 2 | sivu 3 | sivu 4] <font face="Arial" size="2"><u>

3. Manufacturing Plant</u>

You start the level being ambushed by 3 Strikers in the reception area. You've got two other TCTF agents to help you out, so it shouldn't be very hard to kill them.

After you've done that, take a look around the reception area to get your bearings. There are 4 doors, 2 locked and 2 unlocked. There is also a staircase with leads to another door, which is locked too.

The unlocked door near the staircase has one man inside, who will give you some ballistic ammo when killed. The other unlocked door has two Engineers, a locked door and also an important switch. Push the switch to open the locked door in this room, and another door back in the reception area. Go back to the reception area and through the door you just unlocked to find a Engineer who drops a hypo spray when killed. Pick it up. Then go back and through the other door you unlocked, and go to the other side of the room and through that door.

There will be two enemies in this room, and one of them tries to call for help by setting off an alarm. Kill him before he gets the chance, and then deal with the other man.

Leave the room and down the area with the alarm console in it, and through the door at the other end. You'll enter another room with a Striker and a

switch to unlock the door up the staircase back in the reception area. You have to go back there now, but you can't go back the way you came as one of the doors has now locked itself. Instead, head out the other door in the room with the switch and keep going down the path until you reach a room where a syndicate agent is attacking two scientists. Kill the Striker before he kills any scientists to get rewards from them. There's a locked door in this room, and the switch to unlock it is in the area with the scientists. Unlock the door and go through it to end up back in the reception area, where a Engineer and Striker (armed with a plasma rife) will attack you. Kill them and go up the stairs and through the door that's now unlocked.

Go down the stairs and into the down the path to your left where you'll be attacked by 4 people. At the other side of the area, there is another door which will take you to the manufacturing wing of the plant. Griffin will talk to you before you can enter the door, but go through it when he's finished with you to enter the door and the manufacturing wing.

There will be two Engineers here, one of them armed with a submachine gun. Kill them and notice the door that's locked. There's another door that's unlocked in this area, so go through that and enter a room with a load of laser beams that you'll need to dodge. There's an exit at the end of the corridor, and an two exits to the right. One of them (the unlocked one) on the right leads to a room with a switch that's guarded by turrets and laser beams. You can't use the switch in this room, so don't bother trying or you'll just end up dead.

Go through the other unlocked door at the other end of the corridor, there are two Strikers here, a switch (the switch is pretty well hidden, so you might have to search for it) and another locked door. Kill them, and pull the switch in this room to deactivate the lasers guarding the switch in the previous room.

Go back into the room with the switch guarded by turrets. Pull the switch to open the door back at the beginning of the manufacturing wing. In that room is another switch which unlock the door back in the laser corridor. Go into that room, and two Strikers will attack you. There's another switch in this room, which will unlock a door back in the room where you deactivated the lasers. Go through it.

When you go through it, you'll notice a Striker attacking a scientist.

Kill the agent and then go down the stairs, and Shinatama will chat to you about the deadly brain. Go through the door to confront the machine. To defeat the deadly brain, you have to activate the 4 switches in the room while dodging the laser beams as you will get badly damaged and probably die if you do. After you've activated all 4 switches once, the switches will reset and you'll have to activate them all again. You have to do this 3 times, each time the lasers get harder to dodge. After you defeat the Deadly Brain, you'll have completed the level.

<u>4. Bio-Research Lab</u>

You start this level with a fight with Barabas, the Syndicate's right-hand man.

He can be one tough cookie if you don't know what you're doing but is actually easy to beat if you know how. The easiest strategy is to NOT let Barabas fire his gun at you! It takes off about 1/4 of your life bar, and you need all the health you can get in this level. Don't think you can escape him, because the only door in the area is locked. Start the fight by running up to Barabas and knocking him to the ground (the running throw move is a good choice) so he drops his gun, and then wait for him to get up again. When he gets up, launch a powerful move on him so he ends up back on the floor. Repeat until you've defeated him. He'll fly off and chat to Muro about you,

leaving you to enter the building (the door is now unlocked) and continue the level.

The next level can be unbelievably hard, so be prepared. It helps to have a lot of health left from the fight with Barabas, so if you don't it might be wise to restart the level again and try to get better results. In the ground floor of the building will be two strikers, one at the end of the room and the other around the pillar near where you enter. Attack the striker near you to get both the enemy's attention, and then take cover behind the wall so that the striker armed with the machine gun can't hurt you too bad. After you've killed both strikers, run around the pillar and into the room. There will be a switch which will unlock all of the locked doors on this floor and 1/3 of the lock on the door at the top. While it might initially look like there are 6 different rooms, there are only 2 very large rooms with 3 exits each. The room to the left of the stairs will lead to an attack by two strikers, but you can get two hypo's off a scientist after the fight. The room to the right of the stairs will only lead to an attack by one striker but you will only get one hypo from a scientist for reward. There's also an interesting data console in here about SLD's. You can go in both rooms to get three hypo's and you don't have to go into either one as well. But you DO have to pull the switch that unlocks the doors, otherwise you won't be able to advance in the level later.

Go up the stairs, and you'll notice that it's a lot like the floor you were just in. There are 6 doors, all locked and a room at the end which contains the switch to open them. There are also 4 strikers, one armed with a scram cannon, who can be tough to beat. I've found that one of the strikers will usually unlock the doors for you, and that two other strikers will go and attack the scientists in the rooms. Kill all of them, and if the doors haven't been unlocked, go and do it now and then collect your rewards from the scientists. One scientist will give you a force field, and the other will give you a hypo. Then go up the stairs. This floor is a bit different to the other two, as the stairs are behind you when you enter.

There's also quite a lot of things the same, like 6 locked doors and a switch in a room which unlocks them. You'll get attacked by two strikers on the floor, so kill them and go and pull the switch to unlock the doors and the final part of the door at the top of the building. The doors on this level that you've unlocked will contain one striker each, and all of the scientists have been killed by the time you get there. But there are still some nice items to salvage, 1 pulse cell and a hypo, in the rooms. If you want them, go and get them, and then climb the stairs and go through the door with the 3 lights that you've been unlocking to access the rooftops.

On the rooftops, make sure that you don't fall off otherwise you'll plummet to your death. There is a striker on the rooftops, kill him and move on. There is only one path that you can travel down, and it shouldn't be too hard to find.

You'll eventually end up at some stairs, go up them. There are 2 Strikers on the stairs but one of them usually attacks you before you even start to climb them. At the top of the stairs, there will be a locked door and a path to another room, which is where you should go next. You'll be attacked by a new type of enemy, the Bomb Trooper. After he's been vanquished, there will be a small cut-scene that's funny to watch. Konoko will run to the lift (the door that was locked) and go down it and you regain control of her at the lobby, where the TCTF agents have just entered.

There are two sets of stairs in the lobby that lead to different areas. Also, at a certain point (usually around 30 seconds after you enter the lobby) the area will get assaulted by lots of armed strikers. If you hear gunfire, you know they're attacking. Turn around 180 degrees, and go down the stairs behind you. A TCTF operative will give you a couple of hypo's. Go back up the stairs and run across the room to the other set of stairs and inside this room is a switch that will unlock 1/3 of a locked door. Go through the open door in this area, and watch out as there is a striker and a bomb trooper, take care when fighting the bomb trooper as when you kill him you've got 3 seconds to run and take cover because he explodes.

After you've killed them, you have to advance to one of the upper floors of the building, which can be done by either using the stairs back in the lobby of the stairs in the room you are now. I'm going to cover going up the stairs in the room you are now, after you've gone up them go into the room closest to you and pull the switch to unlock the 2nd part of the 3-lock door. After entering the room a striker will attack you. After killing him, exit the room and look for the staircase that will take you up to the next floor. You'll have to cross over the lobby again, and kill all the strikers you meet along the way. Once you're there, you have to find the final switch to unlock the door. Cross over the lobby and the switch is around the corner. Then go back over the lobby, and go through the door you've unlocked.

You enter a large area with pools of bio-corrosive liquid below you. The paths are quite thin, so make sure you don't fall off or you'll hurt yourself badly.

There are a lot of strikers in this area, about 2 on each floor, but they don't all notice you at first. You have to go down each level and find the switch top open the doors at the bottom of the room. Once you've found the switch, activate and you'll get attacked by a bomb trooper. After killing him, go over to the large doors that were just unlocked and jump down because there aren't any stairs leading to it. Run through the door and over towards the van and you've completed the level.

<u>5. Airport Assault</u>

As Konoko pulls up to the airport, she meets up with Muro and two of his strikers. He runs off leaving the strikers to attack you. One of them usually runs into the airport and starts attacking the civilians, which means you won't get any extra items if he kills them. After killing them both, head into the airport, turn right and run down this area until you reach the 3 strikers attacking more civilians. One is armed with a Scram Cannon and another

has a Machine gun. Kill them all, and head into the room to your left. There's a switch in here that will unlock the doors at the end of the room, so pull it and move through the door.

As you enter the room, two strikers will also enter from the other side and attack you. Kill them and one of the civilians in the room will hand you an ammo clip. Exit through the door the strikers came in and down the ramp. The syndicate troops have blown up the cargo bays which means you're going to hard to complete this level the hard way. At the bottom of the ramp a striker is attacking a engineer, so give the engineer a hand and kill him. Go up the runways and into the new area. A striker armed with a plasma rifle will attack you (he runs in from the left side of the area) so after you've killed him turn right and run over to the other runway. There are a lot of strikers in this area, and it's in your best interests not to attract the attention of every single one of them. Remember to use the creep move (default = hold shift while running) so you don't make as much sound when running. There is a civilian that will give you a force field over in the far part of the area.

Trying to reach him will probably mean you'll have to fight all the strikers, but the force field can be a great item. Once you reach the other ramp, enter it and kill the bomb trooper and striker that are in this area. In this room there are two ramps, one leading up to the cargo hangers (the syndicate blew up all the routes to them, so you won't be able to get there) and the other leading to an unlocked door. Go up the ramp leading to the door, and go through it. In the next room, two strikers, one armed with a scram cannon, will attack you. When you enter the next room, Muro will bump into and make another exit leaving another two strikers to deal with you. Kill them both and enter the room that the strikers came out of to find a switch that will unlock the door that Muro left from. Exit the room.

You'll end up on a ledge in another large area, and a striker with a pulse gun will attack you from the far side of the area you're on. Kill him. On the right side of the ledge you're on will be a room with a switch that you can't

activate yet. Instead, run down the stairs near the room and across the area, killing the striker that attacks you along the way, until you reach the stairs on the other side. Climb the stairs to the top, and enter the room there. There will be a switch in here that does work, and when you activate it the previous switch that wouldn't work will now. Unfortunately, two elite strikers exit a door below you and they're both armed with pulse gun. Kill them and run back the other switch and activate it to unlock the doors that the elite strikers came out of. Run back to the door and go through it to complete the level.

Copyright © Ville Ikkala

[sivu 1 | sivu 2 | sivu 3 | sivu 4]<font face="Arial" size="2"><u>

6. Airport Cargo Hangers</u>

As soon as you start the level, a striker carrying a pulse rifle will spot you.

He's quite far away, so dodge his bullets and kill him. You should be down the large staircase by now, and you should use stealth as much as you can in the next area. Having every single opponent on you will more than likely lead to your death. Instead, pick one or two off at a time. You want to get to the building at the other side of the area, then go in it. A striker with a VDG

Pistol will be hiding in the building and will attack you as soon as you enter.

Kill him, and then activate the switch in the room to unlock the door outside.

Go through the door.

As you enter, Muro will be making his getaway, and 3 strikers will attack you.

Kill them all. There's a choice at this point, to either go across the rooftops (the way Muro left) or taking the ground floor (the way the strikers came in).

I'm going to concentrate on the 2nd method, but if you want to take the first way then you can. Run though the door the strikers came through, and another striker will attack you. While your fighting him, another two strikers will come to help him out. After killing them, go through the large

door that's around the crashed trailer and turn right. Go down the path, and a striker and bomb trooper will attack you and a couple of engineers. Kill them and then go up the ramp into the next area.

There's a whole load of lasers beams here, and touching one of them will release poisonous gas. When you reach the other side of the laser corridor, exit through the door. You'll be in a room with a tanker and a striker, kill them and then go through the door at the other end. Turn left and run up the ramp, and kill the striker at the top of it. Take the ramp that is going UP and another striker will attack. Continue following the path, and you should come across two ramps linking together two buildings, cross over it and over to another ramp, where a striker is. There will be another ramp, go down that and a tanker with a VDG

pistol will attack you. Run over to the next building (follow the compass if you are having trouble finding it) where there is a staircase leading to a locked door and two striker. Kill them and run to the far end of this building, where there is another staircase that will take you down to the ground. When you get near the bottom, you'll see three engineers being attacked by two strikers. Protect the engineers by killing the strikers, and they'll each give you a reward (One gives a force field, one gives ballistic ammo and the other gives you a hypo). After one engineer has given you something, another two strikers will show up and assault you. Kill them and leave the alleyway. Follow the compass data over to a fenced area with a tanker and bomb trooper in. The tankers armed with a grenade launcher, so be very careful. In the fenced area is a switch that unlocks the door you saw earlier. Trigger the switch and head back to the door.

In this area, keep going down the stairs and through the doors until you reach a door called HG~A. Left of this door are a few crates, and on top of them is a rappeling harness. Pick it up (Q by default) and go through the HG~A door and down the stairs. There will be a tanker down here, kill him and as you approach the locked door it will unlock and two strikers will attack you. Go through the door they came through and into the next area.

There's a striker and tanker in here that you can kill if you want, but if your running low on health, use stealth to evade them. Go up the ramps and into the small room near the beginning of the 2nd ramp. There will be a cut-scene of Muro running onto his plane. Leave the room and continue going up the ramp.

When you reach the top of the ramp, You'll be able to see Muro's plane far below you. What you have to do now is find the right spot (the compass data point's you to it), either avoiding or killing the strikers in the area, so you can use the Rappelling Harness. When you've found it, Konoko will use the harness and complete the level. In the cut-scene that follows we see Muro planning to kidnap Shinatama.

<u>7. TCTF Regional HQ</u> You start this level on the ground floor in the parking lot. At the other end of the room, two strikers will be exiting a lift. They will probably notice you which means you'll have to fight them. After killing them, go through the door which they came out of and kill the two strikers that are in here. Then go through the door on at the other end of the room and kill the tanker that comes to attack you. Go through the passage, and there will be a striker armed with a pulse rifle on top of a lorry. You can't attack him with your punches and kicks, so either shoot him or try to get him to jump off. When you've done that, go through the passage to the left of the lorry, turn left and run down the corridor. You'll come across a TCTF agent being attacked by two strikers, if you kill the strikers and keep the TCTF agent alive then he'll follow you. At this point there will be 3 doors that you can go through. A grey door by where the TCTF agent was being attacked, a door with a logo on and a beige coloured door. There's a switch in the room past the door with a logo and the other two doors just contain rooms with two strikers each that are attacking civilians.

You'll get rewards of the civilians if you help them out but to advance the mission you need to activate the switch to unlock the door a while back.

Activate the switch, and go through the door you've just unlocked. You'll get a small cut scene showing the syndicate's advance in the building.

Go up the stairs and you'll get attacked by a Tanker. There are 3 other exits on this staircase apart from the 3-lock door, two of them are unlocked and one of them is locked. Go through the 2nd door from the bottom. This area will look familiar to the area you've just come from, and has a switch in exactly the same place too. Run over to it, killing the two strikers and tanker along the way. There's a striker in the room with the switch as well. Activating it will unlock the door at the top of the staircase, which is where you should go to next. The other room here all contain striker and usually civilians that will reward you when rescued. If you want to do that, do so and then move on to the door at the top of the staircase.

There is one female striker here, and two doors at the end of the corridor.

Kill the striker and go into the room on the left. Then go up the staircase.

There will be a short cut-scene of Barabas kidnapping Shinatama, and then you'll be back in the game. The door that you used to get to the staircase is now locked. Go all the way to the top of the stairs.

The next area is fiercely contested by strikers, and you'll probably have a hard time defeating them. Go up the staircase, and onto the access ramps. The syndicate troops have blown up these ramps at certain points, and you'll need to use the jump-flip move (it also helps to be dashing) to get over these obstacles. Be careful when jumping because if Konoko falls she'll either die or get critically injured. After you've reached the top-level, go into one of the rooms and talk to an engineer. He'll tell you about the syndicate trying to sabotage the elevator and then Konoko will demand the laser torch. Hmmm, I wonder what she wants that for? Leave the room and

run left until you get to the elevator, and jump onto it (she will fall down the gap if you try to run to it) to start a cut-scene.

When you regain control of her, you'll be a red lit room with a female striker and a tanker on the other side. It won't be long before they notice you and you'll have to fight them. There are two locked doors in this room, but you can unlock one of them by using the switch near the tanker. After unlocking the door, go through it. You'll be attacked by another two strikers. Kill them.

There's a staircase in this room, go up it and you'll be attacked by yet another two strikers when you reach the top. Exit through the door and onto the ledges above. Watch out, as there's a striker armed with a Mercury Bow who'll try to shoot you with it as soon as you leave the room. There's another striker around that may or may not have already attacked you, if he hasn't you've got the advantage. Go to the two rooms at the other end of the area, and head into the room on the right. Go up the stairs and kill the striker that waits for you at the top. Exit into the higher level of ledges, and kill any strikers around.

Do the same as you did for the floor below, run to the other side and go into the room on the right and climb the stairs. You'll emerge in a room with every single door locked apart from two doors leading to the rooftops. There will also be three strikers who attack you. Kill them and go out to the rooftops, and a cut-scene will play. You're too late to save Shinatama, and Barabas attacks you again. Use the same tactics from before to beat him, but don't think that you can just throw him over the edge. He'll activate his jetpack and return in no time at all. When you've defeated Barabas, the mission is complete.

<u>8. Atmospheric Conversion Center (exterior)</u> Run forward and turn right at the first opportunity and continue until you reach the bridge. 3 Strikers will attack you, but it's easy to beat them if you throw them off the edge. Continue running down the bridge until you reach the end. Go left

and into the room, activate the switch to unlock the door. Go through the freshly unlocked door into the next area. The engineer in this room will give you a hypo, take it and continue through the door at the end of the room.

In the next outside area, run down the left or right side. The left side has a tanker and the right has a striker. There are two armed strikers on the top of the walls, either kill them and/or run through the door at the end of the path.

Another engineer in here will give you a hypo, and go through the door at the other side of the room.

You have to run down the right path here because the left one leads to a dead end. Go into the room on your right and pull the switch to unlock the door near the room. Talk to the cop in here to get her Phase Stream Generator. Go through the room and down the lift. Watch the cut-scene of Muro torturing Shinatama.

Exit the lift and run down the path, a striker will jump out and attack you, kill him and keep going. When you reach the end (and a locked door) turn around and run down the other side of the path until you reach the room. Pull the switch which will unlock the door which is where you have to go to next.

Go through the door, and kill the female striker in the room. There's a mercury bow on the floor, and I suggest you pick it up as it comes in very useful.

Leave through the other exit, and climb the stairs onto the top of this wall. A striker with a machine gun will attack you. Run down to the other end of the wall, where there will be a switch that unlocks the door up ahead. Pull the switch and go through the door. A civilian in the next room will give

you a hypo, take it off him and go through the door into the new area where a striker will attack you.

Run until you reach the end of the path turn left and continue running. Follow the compass data to the switch that you need to activate, it's quite far away but not hard to find. Just keep running straight and turning at the corners, killing any strikers that attack you. Once you get to the switch, activate it and go over to the door that you just unlocked. Go through it and down the lift.

After the cut scene has finished, get off the lift and go over to the room that's close by. Activate the switch, and leave the room. Run down, following the path until you get to the door you unlocked. Inside will be a striker attacking a civilian, kill the striker and talk to the civilian. He'll make the power grid lag for a few cycles, allowing you to run across it. If you've got a loaded gun, shoot the panes of glass out of the window and jump onto the power grid to save vital seconds. If you aren't armed, exit the room and run around the building and then onto the grid. You've only got 25 seconds, so make sure you are dashing. When you get to the other side, you'll be attacked by a striker armed with pulse gun.

After killing him, run to the area to your left (your compass should help point you to it) and into the building next to the power grid. Talk to the scientist to speculate a little more about the syndicate's plans. After that, two strikers will enter the room and attack you. When you've killed them, activate the switch that will make the generators lag and jump onto the power grid. You've only got 15 seconds this time, so you'll have to be faster than the last time. You also have to jump off the pipe before the end, onto a platform that a striker is on.

Kill him and then run down the stairs and the ramps until you reach the bottom.

Turn around 180 degrees and activate the switch to unlock the door. Go through the door and there will be 3 strikers, one with a Pulse Stream Generator and the others with pulse guns. It can be a tricky fight, but after you kill them you experience a Daodan spike and the level ends.

Copyright © Ville Ikkala

[sivu 1 | sivu 2 | sivu 3 | sivu 4]<u>

9. Atmospheric Conversion Center (interior)</u> As this level starts, a striker will attack you. Soon after, another one will appear and start attacking as well. Kill them both and leave through one of the

two exits in this room. Move over to the staircase (it's highlighted with a yellow tint) and run all the way down it to the ground floor. A Tanker will usually spot you and start running over, followed by up to 3 strikers. Kill them all and run the far side of this room, and through either of the doors at the end. A couple of female strikers will jump down off a staircase and attack you. After you've killed them, continue to the other side of the room, then turn

left and run over to Shinatama. She is being guarded by a female striker with a phase stream generator. When you get close enough, a cut-scene will play showing Griffin activating Shinatama's self destruct sequence. After Konoko says goodbye, you regain control of her and a 30 timer starts. Turn around 180 degrees and run to the nearest staircase, it's slightly to the right.

Continue going up it until you reach the top. A striker should attack you on the way, don't bother attacking him otherwise you might run out of time. When you reach the top, turn right and run to the door and then through it.

A striker will be attacking a scientist, kill him and then talk to the scientist. He will recalibrate the power allowing you to cross over the grid.

This time the rings of electricity will not disappear for a few seconds, wait for them to slow down and then dash across to the room on the other side.

In this room, a scientist will hand you a force field. Go through the door to the left of this room, and then up the staircase to your right in the next room. A couple of strikers will attack you. Continue heading up the staircase until you reach the room at the top. Go into the room, and a scientist will give you a hypo. Activate the switch in this room to unlock the door next to it, and then go through the door.

In this next room, you have to get to the other side without being hit by the electricity charges. There are a couple of ways to do this. You can pull the switches at the central point of each area to stop the electricity for a few seconds, allowing you to run over to the next point. the other alternative is to time your dashes in the points where electricity isn't active. Whatever way you choose, you'll eventually end up at a door on the other side. Go through it.

Inside the next room, a female striker armed with a VDG pistol will be hiding.

Lure her out and then kill her. Leave this room and then go down the next staircase, killing any enemies you meet, until you reach the ground floor. Head through the door at the end, and into a room with two strikers in it. You've got to disable to power grid again in this room, so pull the switch and run across it as you did the times before. Remember to wait for the blue pulses to thin down a little before you commence running across it. This time, a striker will start running across the pipe from the other side towards you. He's quite thick, and will often fall of before he's even reached you. If he does manage to get to you, hit him a couple of times and knock him off. When you reach the other side, two strikers will instantly attack you. Kill them, and head through the door in this room.

There are many strikers in this area, make sure you keep an eye out for them.

What you have to do is run up the floors, taking the staircases, until you reach the floor that's second to top. In the room on this floor is a switch to unlock the door on the top floor, which also releases two TCTF agents. They're not here to help you this time, they'll attack you if they see you. Run to the top floor, and into the lift. It will take you up to the next power grid.

There's an elite TCTF agent here, armed with a force field and a VDG pistol.

Kill him, and pull the switch in this room to relcalibrate the pulses of electricity. Run across the power grid to complete the level.

<u>10. Regional State Building</u> As you arrive at the building, a mysterious ninja (Mukade) will have already entered and killed two of the security guards. Another two security guards will enter and believe that you killed them. You'll be attacked by the two security guards, dispatch them and move through the door to the right of the reception area. In this little room, another two security guards will come and attack you.

Kill them. Run into the next area, and kill the TCTF agent around. A security guard will also be up a level firing a pulse rifle at you. If you've got a gun, shoot him dead. Enter the door to the right of the locked door, and activate the console inside. Go back to the reception area and up the stairs, and through marked 'II' on the right side.

In this area, one of the rooms inside will contain another switch to unlock the doors marked 'III'. A civilian around will also give you some info on where they're keeping the files you are looking for. After talking to him, head back to the reception, and go up the stairs again. Go through any of the doors marked 'III' and search the area. There will be 3 locks, each unlocking one third of the locked door on the roof. The staircase to lead Konoko to the roof is also on this level, so after unlocking the doors find it. Once you reach the roof, watch out for the snipers armed with Mercury Bows.

Between the two doors that allow you to access the roof is another room, containing a guard armed with a Phase Stream Generator so he can be tricky to kill. After you've got rid of him, the switch in this room will open the doors on the first floor that will take you down to the data archives. Make your way all the way back down to the ground floor, and into one of the locked doors you saw earlier (you saw one of them before going into the room to unlock the 'II'

doors). There are a whole load of laser beams that will trigger viscous attacks by turrets in this room, so you'll have you hands full getting past them. When you succeed, go into the room in the centre of the hallway and you'll have to fight two TCTF agents. After they are dead, head to the yellow target in the room to start getting the files you need. A cut-scene will play, showing Mukade taking the records and kicking you out of the system. Konoko decides that she has to find him and retrieve the disk.

There are two consoles in this room, activate them to unlock the set of locked doors on the 'II' level. Go back to this level, and through the doors to another set of laser defences. These one's aren't so hard to dodge. Head to the other side of the corridor, and up to the next level of defences. Dodge them, and go to the other side of the room and in the door. Mukade is here, but he runs away and up to the rooftops. Follow Mukade, and two ninjas will attack you.

Kill them and then step on the yellow target to complete the level.

<u>11. Rooftops</u>

Start this level by killing the Ninja you rode to get here, and follow the rooftop around the corner. There's a striker with a mercury bow on the next rooftop, so watch out for sniper fire from him. Drop down on the rooftop you are on and battle the Ninja who's waiting for you below. You now how

to jump across one rooftop to the next. It can be a little tricky, so make sure you've got the hang of jump flipping and dashing. Dash up to the rooftop and jump flip at the peak of your jump to cross to the next rooftop, and take down that annoying striker. It makes sense to take his Mercury Bow off of him, as it's a great weapon and is perfect for this level. Jump onto the next rooftop, and from that one onto the next one. Here you'll get ambushed by a tanker and a striker. Also, a striker will be above you on top of the wall armed with a pulse rifle. After you've killed them all, you can get a force field and a phase generator on this rooftop. Go up the ramp of the rooftop at the other end.

Keep going up the ramps and getting higher on the rooftops until you reach a tanker and a striker with a phase steam generator, then jump onto the rooftop to your left. There will be another two guards here, so kill them and enter the unlocked door around to ride a lift. When it reaches the top, you'll be attacked by some more strikers, one of the armed with a screaming cannon. If he gets a shot off with it, make sure it doesn't hit you by either avoiding it or letting it hit one of the other guards around. After killing everyone, jump onto the next rooftop and jump from this rooftop to the small platform near it. Run up the stairs, and pick up the ballistic ammo in this section. There's also a striker with a mercury bow, so kill him quickly or knock the weapon out of his hands. Continue moving until you reach the area with lots of TV screens to every side of you. Look for the platform in the centre of the area and cross over to it. Kill the tanker on the stairs, and kill the strikers above you. Continue moving, and you'll meet Mukade again. He makes a hasty escape, and leaves some of his ninja's behind. Kill the ninja's and then jump-flip onto the box near the zip line. There's a harness here, so pick it up and then go over to the yellow target near the zip line and Konoko will ride up it to the next area.

The next bit is both simple and challenging at the same time. Follow the rooftops, while defeating all the guards that attack you. If they are proving a bit too tricky or you get outnumbered, throw them off the edges of the rooftops with combos and throws to send them plummeting to their death.

When you get to the final rooftop, go into the doors and ride the lift for a confrontation with Mukade.

Putting it simply, Mukade is one of the trickiest baddies in the game. At this point in the level, you probably are running low on Health and Hypo's. If you are really bad on health, it might make sense to restart the level and try to get better results. To make matters worse, Mukade has got a whole load of attacks in his inventory, like firing an energy pulse that tracks you, similar to the screaming cannon. This does a tremendous amount of damage, so watch out for it. He can also make himself virtually invisible by cloaking himself, which makes him hard too see when coupled with his speed. If you can't see him in front of you, immediately check behind you as he may be launching a back attack. To beat him, keep him occupied with constant combo's a throws so he doesn't have time to attack you. When you've killed him, you'll retrieve the data about yourself and complete the level.

<u>12. Dr Hasagawa's Lab</u>

You have to fight Muro at the beggining of this (very weird) level. After you've defeated him, a bright flash will fill the screen and he'll dissapear.

The level will now open up and allow you to continue, and if you walk near the tiled floor you'll see some strikers fade into nothing. When you reach the end of the room you'll notice some minature strikers that will attack you. After you kill one or two of them, they'll run away into the tiny areas of the room where you can't get to them. Shinatama will the call you and tell you to climb up the stairs. You can't miss the stairs, as they're bright yellow.

After you've reached the top, you'll be attacked by two normal size syndicate ninja's. One drops a hypo when killed, so pick that up and then move on. There are two wall-like doors here, and only one of them will open. Go through the one that opens, and you'll see Shinatama running up a ramp. Follow her until she dissapears, and you get attacked by two female strikers. After killing them, keep following the path and you'll end up having a conversation with Griffin which follows by a fight with him. He will be assisted by two elite TCTF agents, but after you've taken down the agents he's not as hard as Muro was. After you kill Griffin, he'll explode in a cloud of light just like Muro did and the door that wouldn't previously open now will. Go through it.

When you reach the next bit, there will be many laser beams that you'll have to dodge if you don't want to be killed by the turrets nearby. A ninja will also come and attack you, so be careful. When you reach the other side, go through the door and down the path to the next door. The door won't open at first until Shinatama float through it and moves back through the previous door. When the door will open, run through it to encounter yourself. You have to fight yourself in this area, and the fight's a little harder than the one with Muro. If you use the same tactics as you used on Muro, you should be fine. After you kill yourself, you wake up and the level is over.

NYT TOIMII SITTEN KOODIT

Copyright © Ville Ikkala